Le Magazine N°1 des Consoles

Player one

CADEAU
Les lunettes spécial SURF !

TOMB RAIDER 2
LES PLANS EXCLUSIFS
Les secrets, les pièges...

BIO HAZARD 2
Resident Evil, la résurrection !

SPÉCIAL JAPON
Gran Turismo
Front Mission
Snobow Kids
Yoshi's Story
Sidewinder 2
Grandia
Fatal Fury
Real Bout Special
Chocobo Dungeon

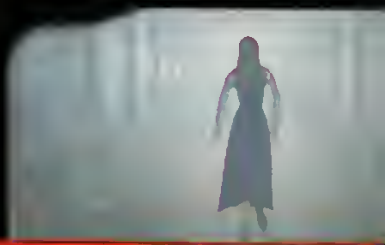
BLOODY ROAR
Baston bestiale sur PlayStation

83 Février 98 35F
M 4413 - 83 - 35,00 F

Un véritable jeu d'aventure
comme on n'en avait pas vu
sur consoles depuis longtemps
CD CONSOLES HIT

Prier ne vous servira à rien...

CLOCK TOWER



ASCII

PLAYER ONE est une publication de [illegible] STEVE EDITION
19, rue Jules-Pasteur - 92100 BOULOGNE
Tél. 01 41 10 20 30 Fax 01 46 04 80 57
08 36 68 77 33 (Jeux) : 3615 PLAYER ONE
Pour nous écrire via Internet : dircom@player1m.fr

Directeur de la publication : Alain KAHN.

REDACTION
Directeur de la rédaction
[illegible] (rsdn@player1m.fr).
Rédacteur en chef
[illegible] FARRAN (dircom@player1m.fr).
Secrétaire de rédaction :
[illegible] (PERRON M SIR) Florence LEDERF
Rédacteurs : Denis ADLOFF (Chan), Stéphane BURET (Bulu), [illegible]ançois DANEL (Wonder), Mathieu GARRAUD, Patrick [illegible]REDANO (Matt), Stéphane PILET (Le Flou), Christophe [illegible]E (Wolfen), Olivier RICHARD (Inoshiro), Reyda SEDDIKI [illegible] TA ARA (correspondant au Japon), Julien VAN DE [illegible]TEENE (Mouse).
Traducteur : Reyda SEDDIKI

MAQUETTE
Conception graphique : Christian DAO
Maquettistes : Lionel FAVERIE, Jean-Marc GASNOT [illegible]SE
Infographiste : Gilles RENOULT

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Anne TEINTURIER.
Assistante de fabrication : Agnès BEMPERE.
Photogravure : F-M
Impression : SNIL

PUBLICITÉ
Tél. 01 41 10 20 40
Responsable publicité et marketing
Pierre MICHAELIS
Chef de publicité : Delphine JACONO
Assistante marketing : Stéphanie LEGENDRE.
Stagiaire : Catherine MARÉCHAL
Mercatel-Audiotel : Lionel KAPLAN, [illegible]urence GURDIER VIÉ, Christophe MOUGNIER.

Service abonnement
911 : BP 80219 60332 Liancourt Cedex.
Tél. 03 44 69 26 26
Fax 03 44 69 26 54

Service des ventes : PROMEVENTE - Laurent MONFOR (réservé uniquement aux dépositaires de presse)
Contact : Pascal DION.
Tél. vert. 36 00 19 84 57 au terminal E96

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION, SA au capital de 4 millions de F
RCS Nanterre B341 547 024
Président-directeur général : Alain KAHN
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD
Comptabilité : Christine BERNADET
Secrétariat : Mail MARCELIN.

Commission paritaire n° 72 809. Distribution NMPP Dépôt légal janvier 1998. Tous les documents envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Photos tous droits réservés : Jean-Luc LUYSSEN.
Illustration de couverture
Bloody Roar © Hudson/Virgin

Ce numéro comporte en supplément une paire de lunettes jetée sur la Une de couverture et ne peuvent être vendus séparément.

À QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à Sam Player, PLAYER ONE, 19, rue Jules-Pasteur, 92100 Boulogne
Pour les [illegible] et vos adresses mails courrier à Sam.

ÉDITORIAL

Malgré l'accalmie ambiante, limite pépère, février nous réserve quelques surprises de taille. Car même si les éditeurs ont mis la pédale douce côté sorties officielles, les nouveautés ne manquent pas... Pour preuve, la surdose de titres made in Japan qui viennent gonfler les Over the World ! Jugez plutôt : vingt-cinq pages dédiées à l'import, dans lesquelles vous découvrirez des dizaines de hits, tels que Gran Turismo, Yoshi's Story ou encore Grandia.
Et rassurez-vous, même si peu de jeux sortent en France ces temps-ci, les titres annoncés pour les mois à venir laissent rêveur. Allez donc faire un tour du côté des Stop Infos pour vous en convaincre !

Autre surprise, la titanesque soluce de Tomb Raider II, dans laquelle vous découvrirez les plans complets des niveaux, regorgeant de pièges et de secrets dévoilés. Le guide ultime pour mener Lara au bout de son aventure, sans vous arracher les cheveux !

Un peu en marge de cette actualité purement ludique, la commercialisation de GTA a créé une vive polémique (voir Stop Infos p 26). Et une nouvelle fois les jeux vidéo sont montrés du doigt et accusés de favoriser la violence chez les jeunes. Après les problèmes d'épilepsie, notre passion commune ne méritait pas une telle attaque. Car soyons clair : jouer reste un loisir inoffensif !

Enfin pour finir, le cadeau : en cette saison de sports d'hiver, Player vous offre une superbe paire de lunettes de soleil, pour parfaire votre look « snow-killer » ! Alors bons jeux, bon vin chaud et bonne bourre...

A+

Elwood

Remerciements aux magazines japonais : Saturn Fan, Sega Saturn Magazine, PlayStation Magazine, The PlayStation, PlayStation Tsushin, Famitsu, Gamest, Gamest EX.

Et avec ça, qu'est-ce que je vous mets ?
NIGHTMARE CREATURES. UN JEU 100% PURE PEUR.

http://www.playstation-europe.com

L'ACTUALITÉ DE LA PLAYSTATION 24H/24 ET LES CONSEILS DE SPÉCIALISTES EN DIRECT (2,23 F/MIN).

83
FÉVRIER

SOMMAIRE

CONCOURS

32/64 bits : des consoles à gagner ....
IKKS : des tenues « spécial surf » .....
Vidéocaz : des jeux 32 et 64 bits 1

Mr Hazard se dévoile après des mois d'attente. Tekken 3 : des tonnes de nouvelles photos. Et toutes les previews de demain !

8 **Courrier**

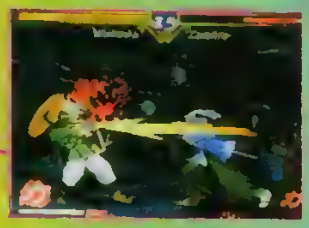
14 **Stop Info**

En ce début d'année, la qualité de vos fantasmes frôle la perfection !

30 **C'est arrivé près de chez toi**

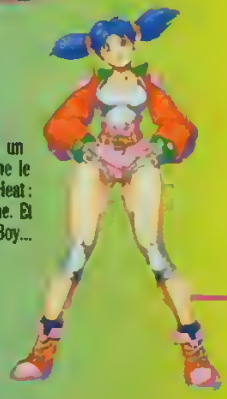
Mr Melik, le rapper qui « se souvient » de beaucoup de choses, répond aux questions de Mahalia.

32 **Interview**



Last Blade le énième jeu de baston de SNK, Raiden Fighters 2, un shoot them up bien classe... Et les infos made in Japan !

34 **Arcade**



En manque de baston ? Jetez un coup d'œil à Fighting Force vous ne le lâcherez plus ! Nagano et Winter Heat : les J.O. d'hiver en pleine forme. Et NBA Pro 98, Wave Race Game Boy...

36 **Dossier Over the World**

Le meilleur jeu de caisses de l'histoire s'appelle Grand Turismo. Yoshi's Story : de la 2D sauce N64. Mais aussi : Grandia, Snobow Kids, Front Mission Alternative et plein d'autres hits !

71 **Tests**

Cinq pages de pures astuces sur les derniers jeux sortis.

90 **Trucs en Vrac**

Attention les yeux. Pla vous offre sur un plat la première partie de soluce de Tomb Raider avec moult plans, secr et pièges dévoilés. Le guide ultime !

96 **Guide Tomb Raider II**

Tous les jeux « à record » ont les honneurs dans la rubrique des Champions !

112 **Champions**

Tous vos jeux préférés, compilés dans votre Top.

116 **Top**

Une fois n'est pas coutume, ino localise sur une BD : Akira, le dernier album de Katsuhiro Otomo ! Il n'en oublie pas pour autant l'actu ciné et manga.

118 **Zoom**

Abonnez-vous
et choisissez votre cadeau :
Le Tee-Tee Wa Friends. 8 animaux en 1 (87)
Nagano Winter Olympics sur PlayStation ou N64 (129)

DE PLUS EN PLUS D'HOMMES PASSENT LEURS NUITS AVEC DUKE

DANGER IMMÉDIAT
POUR VOS CONSOLES

DUKE NUKEM 3D

GT INTERACTIVE

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux

Courrier

Je sentais bien que ce matin de janvier serait plus animé qu'à l'accoutumée. A peine avais-je décollé de la machine à café que l'ordinateur de bord s'emballait : « Warning ! Warning ! Letters approaching. » Une armée de lettres de lecteurs se profilait déjà à l'horizon. Après avoir éliminé les premiers assaillants de quelques salves de PS bien senties, les dessins se mettaient en formation d'attaque. Une série d'esquives me permettait de m'en sortir sans trop de dégâts. Heureusement, car de toute évidence, il me faudrait encore plusieurs heures pour éliminer le gros de la flotte.

Sam

Dessin de Stéphane Dollégeal

Pourquoi l'émission Micro Kids ne passe-t-elle plus à la télévision ?

Rouge XIII

Je ne sais pas... Qui de France 3 ou du producteur de l'émission a fini par prendre conscience du sens du ridicule ?

J'aimerais adresser un reproche à Sony. En effet, il refuse que Capcom développe Resident Evil sur Nintendo 64, tout cela pour une histoire d'argent ! A cause du fric, Sony prive les possesseurs de Nintendo 64 d'un super jeu !

mniB, JB

Les exclusivités des jeux sur une console, censées inciter à l'achat de ladite console, sont en effet de plus en plus courantes et pénibles pour les joueurs. Ce ne sont pas les possesseurs de N64 qui attendaient Lara Croft sur leur écran qui me contrediront. Cependant :

1) Nintendo a été le premier constructeur japonais à pratiquer la politique d'exclusivité des jeux.

2) L'appât du gain est la seule justification de la présence de Nintendo, Sony, Sega et des autres sur le marché du jeu vidéo. Sans « le fric » qu'il y a à prendre pour ceux qui s'imposent, ils n'y auraient jamais mis les pieds, et on en serait encore à jouer avec des cailloux. Nous n'avons pas en face de nous des personnes mais de grosses entreprises, qui n'ont que faire des états d'âme des joueurs, du moment que, d'une façon ou d'une autre, cela ne leur coûte rien. Inversement, quand un constructeur fait quelque chose de sympa, il ne cherche qu'à se faire un peu de pub. Sony, comme tous les autres, n'est ni méchant, ni gentil : il est comptable.

Quel matériel faut-il pour faire un bon fanzine ? A quel prix ?

La boule

Eh hop ! Une question sur les fanzines qui n'atterrit pas chez Mahalia la rousse ! Et vu qu'elle a bouclé sa rubrique, c'est à moi d'y répondre.

Au prix d'un peu d'imagination, une tête bien faite peut faire l'affaire. La chose la plus importante dans un fanzine, c'est en effet le contenu. La présentation est secondaire, même si elle est aussi à prendre au sérieux. Si tu as déjà des idées et que tu veux te lancer dans la réalisation de quelque chose d'assez abouti, le meilleur outil est l'ordinateur — PC ou Mac. Tu dois bien avoir un copain qui en possède un. Sinon, il faut compter 6 000 F pour le PC (prévoir 32 Mo de Ram), plus 1 000 F pour une imprimante, et encore environ 800 F pour un scanner si tu veux inclure des illustrations (note qu'une paire de ciseaux et de la colle peuvent faire l'affaire dans certains cas). Heureusement qu'à ce prix-là, on peut en profiter pour faire tourner des jeux PC... D'ailleurs, une fois que l'on en est là, il est très judicieux d'exploiter son ordinateur pour faire une version Internet de son fanzine. Car le principal problème des créateurs de fanzine, c'est la distribution de leur production : c'est difficile de se faire connaître, et ça coûte cher en photocopies (d'où un prix de vente parfois prohibitif). Sur Internet, ça ne coûte que l'abonnement (compter 70 F par mois) et la consultation est gratuite, donc les lecteurs bien plus nombreux. Comme le but d'un fanzine n'est pas de rapporter de l'argent, c'est la solution idéale.

On entend souvent dire que la PlayStation a une mémoire vive très faible, mais quand on voit les niveaux d'un Crash Bandicoot qui sont de très haute qualité, très longs et qui, en plus, disposent d'une palette de couleurs incroyable, j'ai du mal à croire que 2 Mo de Ram soient insuffisants.

Rouge XIII

Crash Bandicoot est un jeu un peu particulier sur ce point. Pour afficher une scène en 3D, la console a besoin de posséder tous les graphismes (en l'occurrence les textures) dans sa mémoire. Or, dans Crash, tu as dû remarquer que le joueur ne voit qu'un petit bout de niveau à la fois. Au fur à mesure que tu avances dans le niveau, la console efface de sa mémoire ce que tu viens de voir pour le remplacer par les graphismes que tu t'apprêtes à découvrir (elle les lit sur le CD). Ainsi, la mémoire ne contient que très peu de textures à la fois, d'où leur qualité. Il serait en revanche impossible de faire un simulateur de vol avec

des graphismes d'un tel niveau. Pour en revenir à la comparaison de la mémoire de la PlayStation à celle des autres consoles, je me permets de te faire remarquer qu'il est inutile pour une console d'avoir de la mémoire, si elle ne possède pas la puissance nécessaire pour animer correctement ce qui s'y trouve.

Pourquoi n'introduisez-vous pas discrètement une petite rubrique PC ?

Dexter64

Pourquoi pas une petite page qui ferait le point sur ce monde à part, en effet... Il faudrait savoir ce qu'en pense les autres lecteurs. J'attends vos avis sur la question.

Comment se fait-il

qu'une telle faute d'orthographe sur le titre « Les bouchliers de Quetzacoatl » soit imprimée sur la boîte du jeu et que personne ne s'en soit aperçu avant la distribution ? C'est à peine croyable !

Djé

En général, plus une faute est grosse, plus elle passe. De plus, les gros titres, il n'y a rien de pire. Ce titre de jeu, pour le moins tordu, a d'ailleurs été l'occasion de nombreuses erreurs d'écritures (y compris dans *Player*), car Quetzalcoatl s'écrit avec deux « l ». Tu as fait l'erreur, nous l'avons faite et Sony, l'éditeur, l'a faite lui-même dans de nombreux documents fournis aux journalistes.

Un éditeur a-t-il déjà proposé un dessous de table en échange d'un « bon » test ?

Djé

Non, mais les éditeurs manquent rarement d'arguments de mauvaise foi pour tenter vainement de nous convaincre que leur dernière daube est une merveille. Ils varient de temps en temps leur approche... Téméraire : « OK, vous n'aimez pas la jouabilité, mais on l'a fait essayer par des 4-6 ans, et ils ont aimé. » Gonflé : « Là, l'animation saccade, mais dans la version vendue, ce sera superfluide, deux jours avant la mise en vente du jeu. » Flatteur : « Vous êtes des bêtes, c'est normal que le jeu vous paraisse trop court. » Mythomane : « c'est bizarre que vous n'appréciez pas, car dans les autres rédactions, ils trouvent le jeu génial. » Audacieux : « ça paraît chiant mais les programmeurs se sont concentrés sur l'ambiance. » Cynique : « il n'y a pas de mode Deux joueurs car nos études montrent qu'en général les acheteurs n'utilisent pas cette option. »

Dans l'enquête lecteurs, page 47 du PO 82, en réponse à la question 49 (« Vous êtes... »), vous proposez comme choix : un homme, une femme, et autres (précisez). Y aurait-il des extraterrestres qui lisent Player One ?

Dédé

Pas à ma connaissance, mais il semble y en avoir un au sein de la rédaction...

Dessin de Jérôme Leleu

Je voudrais

faire passer un message à Sega. Je trouve que laisser tomber la Sega Saturn pour la Dural (qui n'existe pas encore), et ignorer les acheteurs fidèles à Sega qui ont dépensé 990 F pour une console perdue d'avance, c'est nul de la part de Sega. J'en connais qui vont faire une réputation plus que médiocre à ces lâcheurs. C'est honteux de laisser des jeunes dépenser parfois toutes leurs économies pour s'acheter une console, pour leur apprendre peu de temps après que leur console est nulle et dépassée. Votre Dural, on s'en fout ! Vous auriez pu améliorer la Saturn au lieu de la mettre en vente en sachant que vous alliez en fabriquer une plus performante !

Cathy

La Saturn est la première console de la génération des 32/64 bits à être sortie, et à l'époque (novembre 1994), elle était la plus puissante machine sur le marché. Sony a lancé sa PlayStation seulement quelques semaines après (au Japon), et il s'est écoulé une petite année avant que cette dernière se révèle être la machine d'avenir. La Saturn valait à son lancement en France plus de 3 000 F. De plus, comme je l'ai déjà dit il n'y a pas si longtemps, lorsqu'un

Dessin de Melody Cisinski

PS

Je te remercie pour les cartes. Happy Buster, Sorry Yoshi. N'Cha, nous ne prévoyons pas d'inclure de mots croisés dans PO. Romendil, tu te donnes décidément beaucoup de mal, tu devrais d'ailleurs envoyer un plan de lecteur à Bubu, pour les Trucs en vrac. « Enfoiré d'Alien », je vais peut-être te décevoir, mais je trouve ta blague de mauvais goût. Tu ne fais que donner du grain à moudre aux détracteurs des jeux vidéo, en laissant croire que tu peux confondre jeu et réalité. Diddy J., nous continuons à soutenir que l'ordinateur triche, et pas qu'un peu. Thomas, la moyenne d'âge des acheteurs de PlayStation est supérieure à 20 ans. Ta console doit avoir été produite il y a longtemps, et si tu veux voir les jeux US en couleur, il te faut acheter un câble AV (Fentel). Nico84, Milouse apprécie ton soutien.

constructeur lance une console, il est évident qu'il pense déjà à la suivante, plus puissante, bien sûr.
« Lâcher » les acheteurs de Saturn n'est pas une stratégie délibérée de Sega. C'est d'ailleurs le marché dans son ensemble (acheteurs et éditeurs) qui a délaissé, il est vrai assez brutalement, cette machine en manque de succès. La question à se poser n'est donc pas : « Sega est-il digne de confiance », mais « Sega peut-il encore aujourd'hui imposer une console ? ».

Alors que l'on est à l'aube du 21e siècle, comment se fait-il qu'aucun éditeur n'ait pensé à concevoir des jeux vidéo de handball, water-polo, badmington, cyclisme... Sont-ils trop durs à réaliser, n'y aurait-il pas une clientèle suffisante, ou sont-ils inutiles ?

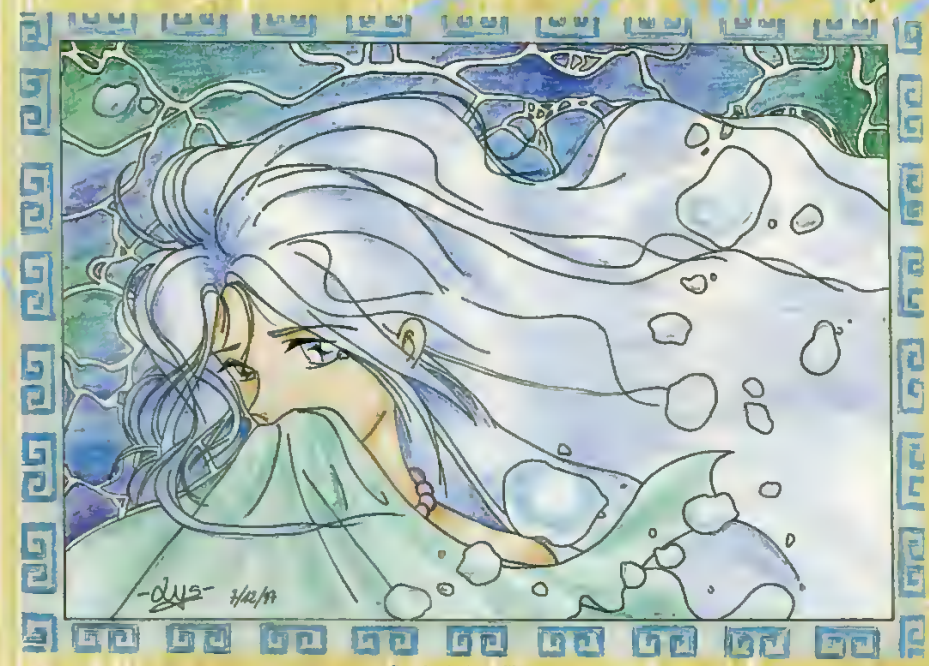
Remy

J'élimine d'office la dernière réponse que je ne comprends pas (oui, je sais, c'est un peu facile comme procédé...). J'élimine aussi la première, car des sports très proches ont été transcrits sans problème sur console. Il nous reste donc : « il n'y aurait pas de clientèle suffisante ».
Il existe une telle quantité de sports qu'il est difficile de penser les voir tous adaptés. Il n'y a, à l'évidence, pas de place pour tout le monde, et seuls les sports les plus populaires ont l'honneur d'entrer dans le monde de l'interactivité. Nous avons eu récemment un jeu de rugby, ce qui paraît déjà miraculeux.

Je vous écris cette lettre pour exprimer la surprise que j'ai eue après avoir acheté Duke Nukem sur Nintendo 64. D'après ce que vous aviez écrit, le jeu devrait être en français. Or, ma version est intégralement en anglais. J'ai voulu me renseigner auprès de mon revendeur Game's. Nous avons essayé une autre cartouche, mais celle-ci était également en anglais. Il y a eu un article dans « Consoles News » sur ce jeu, qui d'après le journaliste, est en anglais ! Alors, il y aurait deux versions du jeu ? De plus les codes de « Player One 82 » ne marchent pas ! Pourriez-vous me renseigner sur le sujet ?

Mickaël

Au début du siècle, nous avons eu le Titanic. Aujourd'hui, nous avons Duke Nukem 64... Tous tes déboires ont bel et bien une seule et même explication : la version française de Duke 64 est en théorie intégralement traduite en français... seulement il y a un hic : suite à une erreur de manip' chez Nintendo, un certain nombre de cartouches dont les textes étaient en anglais, ont été glissées dans des boîtes destinées au marché français ! Moralité : GT, l'éditeur du jeu a lancé en France des version anglaises... sans le savoir ! C'est la raison pour laquelle les codes de Bubu ne fonctionnent pas. Pour réparer — partiellement — cette erreur, GT s'engage à vous envoyer sur papier les traductions des textes en cours de jeu. Pour cela écrivez à GT Interactive, 26, bd Malesherbes, 75008 Paris. D'autre part, sachez qu'au moment où vous lirez ces lignes, les Duke 64 disponibles dans le commerce seront des versions françaises.



Dessin de Lys d'Epernon

Pourquoi les jeux édités par Nintendo coûtent-ils moins cher que ceux des éditeurs tiers sur N64 ?

M.N64

Quel que soit l'éditeur d'un jeu, c'est Nintendo qui fabrique les cartouches. Moyennant finances, évidemment... Or, Nintendo facture aux autres cette fabrication bien plus cher que son coût réel, obligeant les éditeurs tiers à répercuter ce surcoût sur leurs prix. Il y a quelques mois, Electronic Arts a même menacé de cesser de développer sur Nintendo 64 si les prix restaient aussi élevés. Avec raison, puisque Nintendo a baissé ses tarifs quelques semaines plus tard...

Je me décide enfin à t'écrire suite à la publication du hors-série « Player d'Or 97 ». En effet, j'ai vu les résultats des meilleurs jeux de l'année, et j'ai été assez étonné : pourquoi, » POURQUOI « Goldeneye est passé avant Final Fantasy VII ? D'accord, c'est de la N64 ; d'accord, son côté fun et son mode Quatre joueurs lui confèrent des atouts majeurs mais... Goldeneye est un doom-like de plus. On a beaucoup parlé de FF VII comme du jeu de l'année, et même comme le mieux réalisé. Et je ne suis pas seul à penser la même chose : un copain s'interrogeant sur les traces de morsures sur mon « Player d'Or » m'a demandé depuis quand j'étais » livrivore ». Je lui ai alors montré la page fatidique et maintenant... nous sommes deux dans le même cas. Alors, Goldeneye est-il premier juste pour son mode Multijoueur et son nombre de missions ?

Clad

Non, Goldeneye n'est pas un doom-like de plus. Lui et Final Fantasy VII sont deux jeux exceptionnels. Tous deux méritaient la première place. Mais la rédaction a voté pour attribuer ce titre du jeu de l'année, comme pour tous les autres prix. Le fait est que Goldeneye a fédéré plus de journalistes de *PO* que FF VII. Nous n'avons pas décrété pour autant que le genre doom-like est mieux que le jeu de rôle. L'an dernier, c'est la baston qui avait été mise en avant grâce à Virtua Fighter 2. Peut-être que dans un an, des lecteurs nous reprocheront d'avoir élu un RPG numéro 1, devant un doom-like... car finalement c'est bien à cela que se résume le problème, n'est-ce pas ?

Du temps des 16 bits, Sonic et Mario étaient les mascottes respectives de Sega et Nintendo. Aujourd'hui, comme tout évolue, pourquoi ne pas élire une Miss PlayStation ? Avec Lara Croft, Nikki (Pandemonium!), Nina (Tekken), Seung Mina (Soul Blade), plus toutes les autres meufs made in Sony, il y a de quoi faire, non ?

Matthieu

Une différence fondamentale entre les 16 bits et la PlayStation explique cela. Alors que les constructeurs des premières visaient les enfants, Sony s'intéresse aux jeunes adultes. Or, ces derniers ont une idée négative de la mascotte. Ils trouvent cela ringard, et quand ils se mettent à aduler un personnage, c'est pour mieux le brûler le lendemain. Accoler l'image de la console à celle d'un héros, peut-être éphémère, serait donc risqué.

En mars

3 NOUVEAUX MICROMANIA

NANTES MARSEILLE ORLEANS

LA NINTENDO 64 + 1 manette 999F

NINTENDO 64

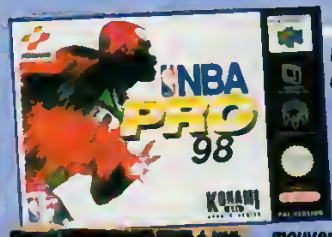
Les meilleurs jeux Nintendo 64 sont chez MICROMANIA

GARANTIE MICROMANIA 1 AN SUR TOUS LES JEUX

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

NEW

Fous de glisse, non vous ne rêvez pas ! Vous pouvez participer aux **jeux olympiques d'hiver**. 13 épreuves disponibles : **ski alpin, saut à ski, snowboard, freestyle...** Avec un **mode compétition olympique** ou **challenge** vous pourrez vous **éclater à 4**. De plus la **manette analogique est compatible.**



La première **simulation de basket** arrive sur la N64 ! À vous le **championnat NBA 98** ! Jouez dans les plus grandes équipes avec les **véritables joueurs modélisés**. Avec un superbe **graphisme en 3D** hyper fluide et dynamique, des **mouvements calqués sur la réalité** et la possibilité de **jouer à 4 simultanément** vous serez vraiment sur le parquet.

NEW

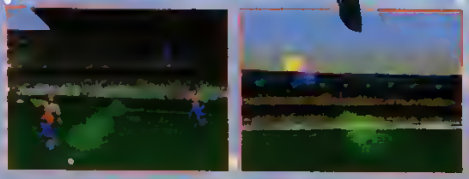
Le catalogue officiel Nintendo 64 dans tous les Micromania !! GRATUIT

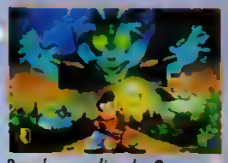
Incornez le plus célèbre des agents secrets ! Composé de **20 niveaux, Golden Eye 007** reprend les meilleures scènes du film. De l'**action**, un niveau de détail extrême, des tonnes de **bonus secrets**, des graphismes magnifiques ! Il est de plus **COMPATIBLE** avec le **VIBREUR !!**

TOP

TOP

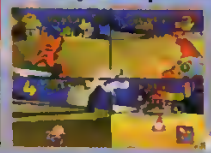
La nouvelle mouture de FIFA 98 offre toujours la possibilité de **jouer seul ou à plusieurs**. **Jouabilité, fluidité améliorées et nombreuses options** feront de ce jeu la **nouvelle référence !**





TOP

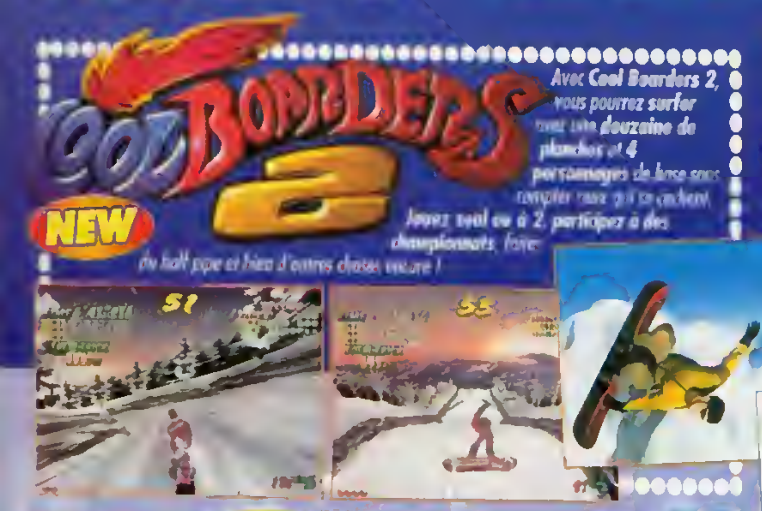
Dans la peau d'un des **8** personnages parcourez **25 circuits** de toute beauté dans le seul but de **finir le premier** : chutes d'eau, rivières de lave, déserts et villes. La nature du sol changeant, **adaptez votre conduite à chaque circuit**. Enigmes et boss de fin de niveau. **Mode 4 joueurs.**



En mars

3 NOUVEAUX MICROMANIA

NANTES - MARSEILLE - ORLEANS



Avec Cool Boarders 2, vous pourrez surfer avec une douzaine de planches et 4 personnages de force sous compter ceux qui se cachent. Jouez seul ou à 2, participez à des championnats, faire du half pipe et bien d'autres choses encore !

Découvrez les Tops d'Or 98 PlayStation dans le catalogue couleur disponible chez Micromania !! GRATUIT

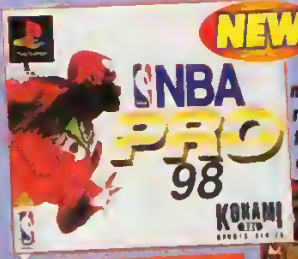
Vivez les sports grâce à votre avec CoolBoarders 2,

NEW

Fous de glisse, non vous ne rêvez pas ! Vous pouvez participer aux jeux olympiques d'hiver. 13 épreuves disponibles : ski alpin, saut à ski, snowboard, freestyle... Avec un mode compétition olympique ou challenge vous pourrez vous éclater à 4. De plus la manette analogique est compatible.

Au XIXe siècle, de mystérieuses hordes de démons envahissent la ville de Londres. À vous de choisir la bonne personne, un prêtre ou une jeune fille qui auront la lourde tâche de nettoyer la ville des ces monstres avides de sang. Ce jeu est un mélange subtil de Tomb Raider et de Resident Evil.

Voici un jeu de combat original : graphismes soignés, rapidité exemplaire. Jouer avec 8 personnages principaux sans oublier ceux qui sont cachés, chacun ayant la possibilité de se transformer en animal.



Konami, champion des simulations sportives, vous permet de participer au championnat NBA 98 ! Motion capture, modélisation de vos stars préférées rendent le jeu encore plus réaliste : slam, alley oops, plusieurs vues, possibilité de transfert, gestion et création de joueurs...

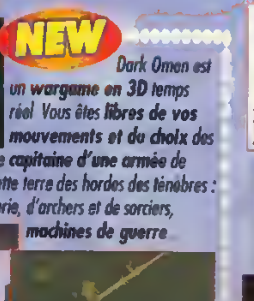
Jeu disponible MARS 98

Versailles arrive enfin sur votre PlayStation ! Plongez dans cette magnifique reconstitution historique qui, grâce à un système unique de programmation, vous permettra de vous balader dans de superbes décors en 3D. Une excellent occasion de se cultiver tout en s'amusant !

TOP

NEW

Dark Omen est un wargame en 3D temps réel. Vous êtes libres de vos mouvements et du choix des angles de caméra. Vous incarnez le capitaine d'une armée de mercenaires chargés de délivrer cette terre des hordes des ténèbres : régiments de cavalerie, d'infanterie, d'archers et de sorciers, machines de guerre...



NEW

Ce jeu de combat vous permettra de jouer avec et contre des samouraïs : rapidité du jeu, originalité des décors pour échapper à l'adversaire plus facilement, plus de 12 personnages très fins ainsi que la possibilité de jouer avec la manette analogique sont les atouts de ce jeu.

LA PLAYSTATION + 1 manette 990F

PlayStation

d'hiver PlayStation Nagano...

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

GRATUITE avec le 1er achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise sur des prix canons !

NOUVEAU SERVICE !
Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation et Nintendo 64
* Voir conditions à la caisse

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)

GARANTIE MICROMANIA 1 AN SUR TOUS LES JEUX

La belle Lara part à la recherche de la «Dague de Xian» : 5 univers subdivisés en plusieurs niveaux, de la Chine à Venise et au Tibet, utilisation de 2 objets en même temps, conduite d'engins, de nouvelles armes, de nouveaux monstres. Les milliers de fans qui la connaissent seront encore plus ébahis devant sa beauté.

TOP

LES MICROMANIA

MICROMANIA NANTES
Centre Commercial Beaulieu
44000 Nantes
NEW

MICROMANIA MARSEILLE
Centre Commercial Centre Bourse
13001 Marseille
NEW

MICROMANIA ORLÉANS
Centre Commercial Place d'Arc
45000 Orléans
NEW

Ouverts tous les dimanches

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. Champs Elysées
Mo George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage de Prado - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu-Drouot et RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

MICROMANIA MONTPARNASSE
125, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Mo & RER Les Halles - Entrée Forte Lescot
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

MICROMANIA ITALIE 2
Centre Commercial Italie 2 - Niveau 2
A côté de Grand Optical - 75013 Paris
Tél. 01 45 89 70 43

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93606 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Cial les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Cial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
93110 Rosny - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Cial Les Arcades - Niveau bas
93406 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Commercial Carrefour - 77190
Villiers-en-Bière - Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Vélizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA BELLE ÉPINE
Centre Cial Belle Epine - Niveau bas
94561 Thiais - Métro Villejuif Terminus
sur 185/285 RER C Choisy
Bus TVM Belle Epine - Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA IVRY GRD CIEL
Centre Cial Carrefour Grand Ciel
94200 Ivry-sur-Seine
Tél. 01 45 15 12 06

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Cial St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour - 78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines
Niveau bas - Face Go Sport
95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Cial Créteil Soleil - Niveau Haut
Entrée Métro - Métro Créteil-Préfecture
bus 117/181/104/308 - 94016 Créteil
Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA ROUEN ST-SEVER
Centre Commercial Saint-Sever
76000 Saint-Sever
Tél. 02 32 18 55 44

MICROMANIA TOULOUSE
Carrefour Portet-sur-Garonne - 31127
Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet
Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Cial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Cial Cap 3000 - Aire de Cannes
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Cial Nice-Etoile Niveau -1
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Centre Commercial La Part-Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA LYON ST-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon St-Priest
Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA EURALILLE
Centre Cial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Centre Commercial Auchan
62950 Noyelles-Godault
Tél. 03 21 20 52 77

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Centre Commercial Cora Cormontreuil
51350 Cormontreuil
Tél. 03 26 86 52 76

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Fonctionne RER)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

Conformément à la loi informatique et libertés n°78 17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant

Stop info

Plus beau que jamais ! Dead or Alive

Le superbe jeu de baston qui lors de sa sortie sur Saturn avait fini piquer la rédaction va être converti sur PlayStation. Et les programmeurs, également à l'origine de la version arcade, ont décidé de nous en mettre plein la vue. Le jeu sera en haute résolution (comme Tobal 2) et proposera des textures et des effets spéciaux

hors du commun. La représentation des personnages devrait être hyperréaliste pour ajouter à la crédibilité des combats. Rappelons que Dead or Alive ne propose que des coups

spéciaux, et offre un système de projections et sautes intelligent : il n'y a certes que leur combinaison, mais puisque les développeurs ont promis de leur créer de nouveaux coups, ce promet d'être grandiose.

Console : PlayStation
Éditeur : Tecmo
Sortie Japon : mars

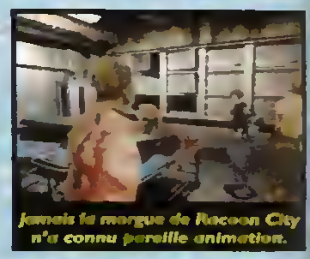
Il y a quelques mois, Virgin commercialisait un remake de Resident Evil, avec une démo jouable du second épisode : Bio Hazard 2. Les dernières infos sur ce jeu semblent confirmer aujourd'hui tout le bien que l'on en pensait.

Ça se precise... BIO HAZARD 2

Resident Evil fait partie des meilleurs jeux de la ludothèque PlayStation. Le développement d'un second volet constitue donc un pari audacieux, car il se doit d'être au moins aussi bon que le premier. Eh bien, on peut vous assurer qu'il lui sera nettement supérieur dans tous les domaines ! Graphiquement tout d'abord : les décors sont aussi réussis, et les personnages beaucoup plus fins — les visages en particulier. Ensuite l'animation, déjà convain-

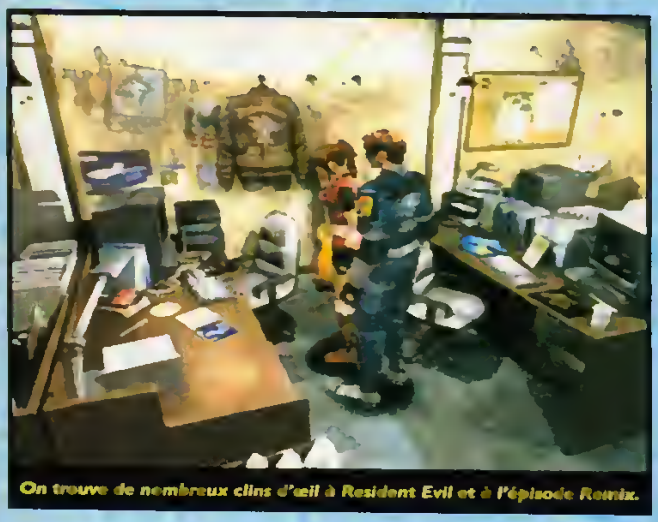
Les décors sont fidèles au premier volet, autrement dit somptueux !

C'est toujours un plaisir d'utiliser le fusil à pompe. L'arsenal a été enrichi.



Jamais la morgue de Racoon City n'a connu pareille animation.

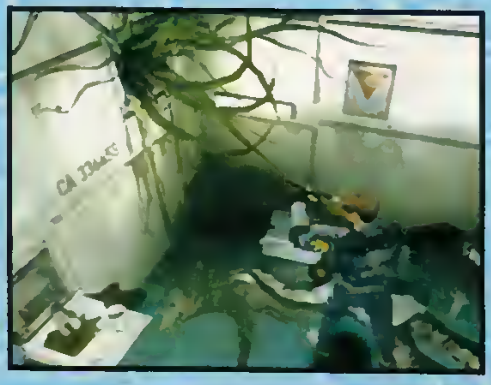
Raccoon City est en proie à une invasion de zombies, qui se taquent un joyeux festin.



On trouve de nombreux clins d'œil à Resident Evil et à l'épisode Remix.

cante dans le premier volet, atteint désormais des sommets de réalisme. Par exemple, lorsque le héros (ou l'héroïne) est blessé, celui-ci traîne lamentablement la jambe, ou retient de la main ses entrailles dégoulinantes. L'ambiance, principal atout de Resident Evil, est ici carrément plus stressante ; les compositions musicales notamment sont renforcées par des effets sonores bien en rapport avec les décors. De plus, les choix des angles de vue ont été judicieusement pensés, renforçant encore ce sentiment d'oppression et d'angoisse qui ne vous lâche pas un seul instant. L'interface est sensiblement identique, de sorte que le joueur expérimenté se replongera tout de suite dans le bain. Seule la gestion de l'inventaire est une fois encore très délicate à cause du nombre d'objets limité que vous pouvez porter. À noter dans l'arsenal, l'apparition de nouvelles armes et d'éléments permettant de customiser certaines d'entre elles. Enfin, les aspects recherche et énigme restent très accessibles... Resident Evil 2 est un sacré challenge en perspective. Mais il va falloir vous armer de patience encore quelques temps, car la version française de ce hit, signé Capcom, ne sortira qu'en mai !

Blessé, Léon se traîne en boitant et en se tenant les côtes.



L'union fait la force !

Console : PlayStation
Éditeur : Capcom/Virgin
Sortie Japon : disponible
Sortie France : mai

Stop info

The King of Fighters Kyo

Une fois encore les fans de baston vont être déçus car The King of Fighters Kyo est seulement un jeu d'aventure animé où vous devez vous en faire participation

ou journal King of Fighters. Une sorte de manga interactif qui c'ntient tous les personnages du jeu, mais sans doute difficile à jouer puisqu'en japonais. Dommage.

Console : PlayStation
Éditeur : SNK
Sortie Japon : printemps

Shiroki Majoh

« La magicienne blanche » est un RPG sur PC japonais qui propose deux CD bourrés de petits persos en 3D qui parcourent le monde, et un système de jeu simple avec plein d'icones faciles à appréhender. Julio et Cinq, les deux héros, se forment

plein d'autre pendant leurs voyages. Leurs pérégrinations seront ponctuées par des mini-jeux et tout plein de scènes cinématiques dignes d'un dessin animé. Voici un RPG bien sympa, qui semble néanmoins plus jouable que d'intéressant.

Console : Saturn
Éditeur : Hudson
Sortie Japon : mi-février

Stop info

Le flingue d'arcade Light Gun

On en a rêvé le Light Gun l'a fait ! Alors qu'on a tous regretté que le Gun 45, pistolet livré avec Time Crisis, ne soit pas une réplique fidèle de celui de la borne d'arcade du jeu — avec la culasse qui recule à chaque

pression de la gâchette, et une pédale pour se planquer —, le Light Gun lui présente des bonnes sensations ! Les sensations de l'arcade à la maison sont vraiment retrouvées.

Le Light Gun est donc compatible avec Time Crisis (et avec le mode qui utilisera le G-Con 45) mais aussi avec tous les softs de tir sur PlayStation et Saturn. Le gun ultime, quoi !

Disponible dans les magasin Micromania au prix de 450 F environ.

Coup pour coup

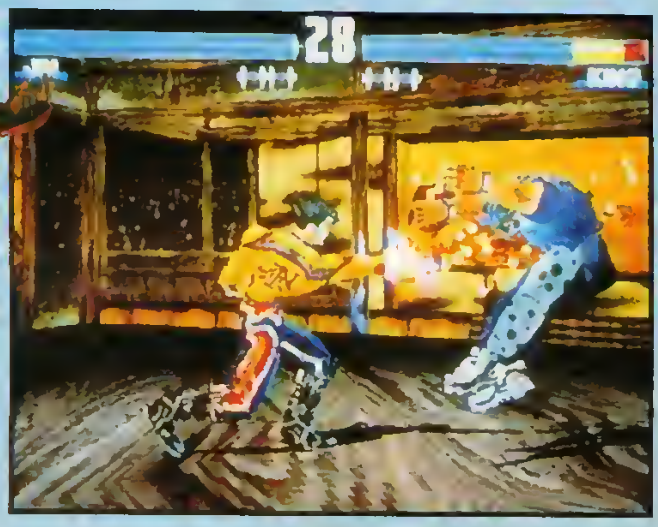
TEKKEN 3

Rien que pour vos yeux, voici de nouvelles photos de Tekken 3 PlayStation, dont le développement n'en est pour l'heure... qu'à 30 %. Patience et longueur de temps...

Sony sort enfin de son mutisme et commence à distiller des infos sur la bombe annoncée de Namco. Pour ceux qui n'ont pas suivi, petit rappel des améliorations apportées à ce troisième opus de la saga Tekken.

Paré de graphismes magnifiques et d'une animation sans faille, Tekken 3 est devenu plus rapide et un peu plus complexe, ce qui le rend moins accessible aux nouveaux venus. Mais le mode Training devrait permettre à ces novices de se familiariser avec les mouvements inédits. D'abord, des « anti-contres » ont fait leur apparition. Difficiles à mettre en œuvre, ils permettent de renverser la situation lorsqu'on s'est fait contrer, et ainsi calmer les joueurs qui fondent toute leur tactique sur la défense. Il est désormais possible de saisir un ennemi déjà au sol pour lui assener une projection supplémentaire. Ensuite, autre nouveauté, on peut réaliser des enchaînements sans casser le rythme de l'action. Enfin, à l'aide de certains coups, il devient possible d'exploiter l'espace 3D avec des « esquives + frappe » assez faciles à réaliser.

Par ailleurs, on espère qu'une des originalités les plus inté-



Final Fantasy VII
Le guide du jeu
36.15
PLAYER ONE
Tapez *HL
2,23F/mn

innovations de la mouture Play, une chose est sûre : elle sera graphiquement plus aboutie que son aînée, et devrait en outre conserver toutes les options qui ont fait son succès en arcade.

Console : PlayStation
Éditeur : Sony
Sortie France : N.C.

ressantes de la borne sera conservée dans la version PlayStation : l'apparition de nouveaux personnages au fur et à mesure de l'évolution du jeu.

Si à l'allumage, la borne ne comptait que dix héros disponibles, de nouveaux challengers, comme la fille de Michelle Chang ou ce bon vieux Panda, s'affichaient après un certain nombre d'heures de jeu. Mokujin, sorte de pantin de bois qui imite tour à tour les autres combattants, en fait également partie...
Bref, si pour le moment nous n'en sommes qu'au stade des suppositions concernant les

Stop info

X-Men VS Street Fighter EX Edition

Pas de chance pour les possesseurs de la Play ! Cette version de X-Men VS Street sera brûlée vif le logique de mettre une de la machine, on ne pourra pas jouer avec deux personnages en même temps. Le personnage que vous choisirez apparaîtra donc seulement lors des combats, et des super-coups à deux, pour l'esprit d'équipe, on repassera.

Console : PlayStation
Éditeur : Capcom
Sortie Japon : février

Dans le numéro de février, 4 séries :

.You're Under Arrest.
.Gunsmith Cats.
.Flag Fighter.
.3X3 Eyes.

+ toute l'actualité sur la japanimation

En vente le 29 janvier

© Stock Image - P.B.I.

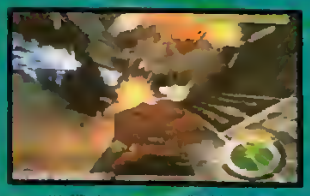
MODE 4 JOUEURS

NINTENDO 64

VOUS N'EN REVIENDREZ PAS.

Ghost in the Shell

Le célèbre manga « métaphysico-cybertroy » de Shirow a fait l'objet d'une adaptation en jeu vidéo. Mais alors que l'on n'en attendait plus la version française, voilà que le fantôme refait son apparition. Cool ! Cette adaptation mise à 100 % sur l'action, laissant de côté l'aspect spirituel du manga. Vous campez un Fuchicoma, un petit robot à six pattes, qui peut avancer sur n'importe quelle surface. Tel une araignée, il peut aussi sauter



aux murs et au plafond ! Par ailleurs, cette puce mécanique pourra effectuer d'énormes sauts, quelques personnes font penser à un certain Jumping Flash. Pas étonnant, quand on sait que c'est le même équipe qui a fait les deux jeux ! Mais alors que Jumping Flash était un jeu de plate-forme, légèrement orné de 3D, ici c'est l'inverse. Vous combattrez d'autres robots qui n'ont eu, à envier du vôtre en terme de capacités. Ça bastonne sévère, et dans tous les sens...

Console : PlayStation
Éditeur : Sony
Sortie France : avril

Retrouve la hot-line Player par téléphone

08 36 68 77 33

2,23F/mn

Warhammer, le retour DARK OMEN

Sous ce titre sombre se cache la suite de Warhammer : un jeu de stratégie, dont une première version est sortie sur PlayStation en décembre 96.

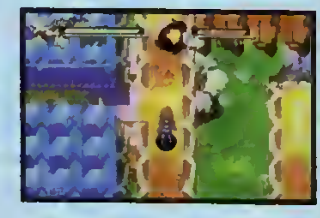
Le champ de bataille est en 3D mappée. Un zoom automatique accompagne parfois l'action.

Avant que ne sortent Warcraft 2 et Alerte Rouge, la PlayStation avait déjà accueilli, avec Warhammer, un bon jeu de stratégie. Dark Omen, la suite, reprend le même principe : vous incarnez un mercenaire, à la tête d'une petite armée.
À l'instar de Warcraft, vous évoluez dans un univers fantastique médiéval, qui véhicule l'imagerie habituelle (elfes, orcs, nains, sorciers...) Autre point commun avec le titre développé par Blizzard, la gestion des combats en continu, sans tour de jeu comme c'est le cas dans les RPG.
Avec une interface toujours aussi simple et ergonomique, Dark Omen ravira tous les stratèges en herbe, comme les confirmés.

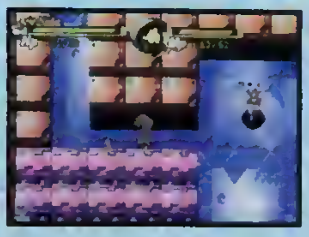
Les sorciers sont puissants grâce à la magie, mais de faible constitution.

Console : PlayStation
Éditeur : Electronic Arts
Sortie France : mars

Puyo Puyo DUNGEON



Face à l'accroissement sur Play de titres comme Chocobo Dungeon, la Saturn accusait un manque de jeux de ce type... C'est chose réparée avec Waku Waku Puyo Puyo Dungeon, qui reprend les ficelles habituelles du genre, et propose comme héros les personnages de Puyo Puyo — à l'origine un Tetris-like. Ces derniers sont tellement connus des joueurs et joueuses nippons, qu'ils sont finalement les véritables vedettes de ce petit RPG.



Nos héros sont amenés à visiter un gigantesque parc d'attractions dans lequel est caché un objet magique unique. Le parc est truffé de donjons, habités par des monstres — ça on l'aurait deviné ! Le système de jeu est très simple et la représentation réussie ; tout est fait pour qu'on s'amuse en collectant les nombreux items éparpillés dans les donjons.

Console : Saturn
Éditeur : Compile
Sortie Japon : printemps

Flipper sur Play TIME SHOCK

Après The Web, sorti sur PlayStation en septembre 96, Ubi Soft nous propose la suite de ce jeu de flipper. Le principe des missions (les jeux dans le jeu) a été repris, et le nombre de tableaux est passé à une dizaine — contre seulement un dans The Web ! Time Shock devrait être véritablement axé simulation; c'est en tout cas le souhait des développeurs.

Console : PlayStation. Éditeur : Ubi Soft. Sortie France : mars.

Le come-back !

KIRBY

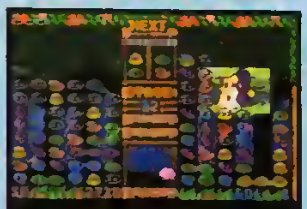
C'est avec quasiment deux ans de retard que déboulent sur Super Nintendo deux excellents titres, qui mettent en scène le sympathique Kirby : Kirby Dream Course et Kirby Ghost Trap !

Le premier, testé dans le *Player One* n° 64 (mai 1996, ça nous rajeunit pas !), mélange le billard et le mini-golf. Ce titre qui avait scotché toute la rédac' avait été noté 96 % par Leflou ! Toujours aussi amusant et mignon, Kirby Dream Course est surtout subtil et d'une richesse qui fait que plus on y joue, plus on a envie d'y jouer ! Possesseurs de Super Nintendo, n'hésitez surtout pas à acquérir ce soft, il vaut le détour. Génial seul (plus de cent niveaux à se mettre sous le paddle !), il devient passionnant et redoutable à deux joueurs. Une cartouche qui ne prendra pas la poussière !

Kirby Ghost Trap est lui aussi disponible. Testé également dans le *Player One* n° 64, l'ami Chon lui avait attribué la note de 93 %. Il s'agit d'un Tetris-like de bonne facture, et mignon tout plein. Il dispose de nombreux niveaux et le challenge à relever contre l'ordinateur est bien corsé. Le jeu à deux est bien sûr présent et chaudement recommandé. À l'heure ou la Game Boy fait son come-back, la Super Nintendo semble elle aussi reprendre du poil de la bête ! Mais faudrait pas pour autant oublier la N64, monsieur Nintendo...

Les graphismes mignons et pastel de Kirby Dream Course cachent un challenge de taille !

C'est à deux joueurs que Kirby Ghost Trap prend toute sa saveur.



La console dispose de plus d'un tour dans son sac pour vous faire perdre la tête.

Pas moins de 128 tableaux vous attendent dans Kirby Dream Course. De quoi vous amuser un bon bout de temps !

Player One Pocket « TRUCS ET ASTUCES PLAYSTATION »

Tricheurs, triqueuses, votre table est nie ! Player One lance une nouvelle collection de petits livres — les Player One Pocket — qui comptent en plusieurs volumes des trucs et astuces sur les meilleurs jeux, sur toutes vos consoles.
Pour la première édition, la PlayStation est à l'honneur avec les Trucs et Astuces des 50 meilleurs jeux Play du moment ! Véritable guide de survie des « PlayStationmaniaques », ce livre regroupe des centaines d'aides qui vous permettront de progresser plus rapidement dans vos jeux préférés, mais aussi de redécouvrir des titres anciens. Simple à utiliser, un Player One Pocket est indispensable à la génération PlayStation !
Trucs et astuces PlayStation, coll. Player One Pocket (vol. 1) : 35 F, chez tous les libraires et magasins spécialisés à partir du 5 février.

Stop info

Un Bat-paddle ? Game Pad

MGS Innovative vient de sortir un paddle PlayStation en design ouvré au proche des Bananes de Bananas ! Un accessoire bien plus mous que la moyenne, mais tiens ! que croit directement faire d'un bloc comme sur Sammy. La prise en main est relativement bonne, mais les plus jeunes auront du mal à atteindre tous les boutons... Un comble !

Le magazine N°1 des fans de Manga

MANGA Player

Dans le numéro de février, 4 séries :

.You're Under Arrest.
.Gunsmith Cats.
.Flag Fighter.
.3X3 Eyes.

+ toute l'actualité sur la japanimation

140 pages

En vente le 29 janvier

100% mangas

Officiel ! La prochaine console Sega

Sega sort de son mutisme après nous avoir annoncé officiellement par un communiqué de presse la sortie de sa prochaine console en Europe pour 1999 ! Il semble donc que l'avenir de la Saturn soit clairement et déjà tout tracé. Encore un an d'existence et bon... Les sublimes... Ce point pour ceux qui en possèdent une : les lumières se font de plus en plus rares (et pas toujours de très bonne qualité) et les choses risquent d'empirer avec le temps.

L'avenir de la Saturn est tout en Europe, et marquera l'année d'une nouvelle machine pour 1999 ne devrait pas ravir les quelques 300 000 possesseurs de Saturn en France... Après un partage classique de la 32X et du Mega CD, coup rouge à Sega !

La solution officielle de Tomb Raider II

Tomb Raider II vient juste de sortir qu'une solution officielle qui mérite une solution hyper complète. Eidos l'est donc chargé à la tâche pour vous proposer une solution officielle renfermant le parcours de 2 mondes des 19 niveaux du jeu. Une bonne initiative, nous vu que Player One vous propose également la solution complète avec plans détaillés, les armes, secrets et autres pièges dévoilés, ce n'est qu'un petit prospectus ? Pas sûr.

Sorties EA

Comme en France, de nouvelles sorties vont arriver chez Electronic Arts en janvier. Rendez-vous à Need for Speed III et Road Rash 3D, clairement, c'est un peu bien, débrouillez-vous pour trouver en mars. On a hâte de découvrir ces deux très prometteurs.

« Indiana baston » ENIGMA

Voici un titre qui, non content de proposer de superbes scènes cinématiques, vient piétiner les plates-bandes de Tomb Raider.

Cet éblouissant Enigma nous a été pondu par Koei, une boîte pourtant spécialisée dans les wargames ! Son principe est simple : parmi trois personnages — un descendant de ninjas japonais, une escrimeuse fortunée ou un baroudeur armé de son couteau — vous choisissez l'aventurier que vous désirez incarner. Puis, accompagné des deux autres persos, vous partez à la recherche d'un individu ou d'un objet, lié à de mystérieuses civilisations antiques. Vous allez donc voyager à travers le monde et résoudre des énigmes, à la manière d'un jeu d'aventure. Mais attention, certaines des ruines que vous parcourrez seront truffés de monstres : c'est là que l'aspect « combat » fait son entrée. Vous devrez aussi terrasser des hordes de créatures en 3D, en utilisant les compétences qu'offre votre perso... À suivre.

Console : PlayStation
Éditeur : Koei
Sortie Japon : printemps

Un RPG sur le net DRAGON'S DREAM

Dragon's Dream est le premier RPG prévu pour fonctionner sur le Net de la Saturn ! Au commencement, vous créez un personnage en sélectionnant sa « race » parmi les huit proposées (elfe, géant...) ; puis sa classe (guerrier, mage...). Enfin, après avoir choisi le visage qui sera le vôtre, vous partez sur le Net. Direction la taverne où vous tâchez de vous faire des compagnons en dialoguant avec les autres joueurs connectés. Une fois que vous avez formé un groupe avec d'autres « Saturniens », l'aventure débute ! Si le village présente plusieurs scénarios, d'autres apparaîtront au fur et à mesure sur le serveur. C'est donc une grande première sur console, qui ne devrait cependant jamais débarquer en France. Dommage...

Console : Saturn
Éditeur : Sega
Sortie Japon : dispo.

Vieux coucous FLYING CORPS

Flying Corps est un jeu de combats aériens, ayant pour cadre des batailles de la Première Guerre mondiale, et où les coucous sont bien sûr d'époque. Si la version que nous avons pu voir est loin d'être terminée, l'ensemble paraît plutôt sympa et plus axé arcade que simulation. On vous tient au courant.

Console : PlayStation. Éditeur : Ubi Soft. Sortie France : été 98.

MAXXI-GAMES

181 RUE DE CRIMEE
75019 PARIS
TEL : 01 40 34 86 86
FERME LE LUNDI (M°CRIMEE)

6 RUE D'ARRAS
75005 PARIS
TEL : 01 44 07 03 77
(M°CARDINAL LEMOINE)

34 RUE DE MALTE
75011 PARIS
TEL : 01 48 05 88 05
(M°OBERKAMPF)

120 BIS RUE DU VIEUX
PONT DE SEVRES
92100 BOULOGNE BILLANCOURT
TEL : 01 41 41 00 36
(M° MARCEL SAUVAGE)

16 RUE PAUL BERT
94130 NOGENT S/ MARNE
TEL : 01 43 94 23 74
(BUS : 120 ET 114)

80 BIS RUE DU GENERAL
DE GAULLE
77000 MELUN
TEL : 01 64 52 85 85

19 AV FONTAINERLEAU
94270 KREMLIN BICETRE
TEL : 01 49 58 89 89
OUVERT TOUS LES JOURS

COURS MARIE
50100 CHERBOURG
TEL : 02 33 01 76 29

NOUVEAU!!!
18, RUE DE JOUY
75004 - PARIS
TEL : 01 42 76 91 92
M° : St. PAUL

113 AV. GALLIENI
93170 BAGNOLET
TEL : 01 48 97 11 97
FERMÉ LE MARDI
M° GALLIENI

25 AV. DU GENERAL
BILLOTTE
94000 CRETEIL
TEL : 01 49 80 04 28
(M°CRETEIL PREFECTURE BUS 281)

JEUX NEUFS PLAYSTATION

TOMB RAIDER 2	329 FRS
BLOODY ROAR	329 FRS
NIGHTMARE CREATURES	299 FRS
COOLBOARDERS 2	329 FRS
SNOW RACER 98	329 FRS
NAGANO OLYMPIC 98	329 FRS
FIFA 98	329 FRS
NBA LIVE 98	329 FRS
NHL 98	329 FRS
MADDEN 98	329 FRS
ACTUA SOCCER 2	329 FRS
VERSAILLES	299 FRS
MARVEL HEROES	299 FRS
ARK OF TIME	299 FRS
NBA PRO 98	329 FRS
MEMORY CARD OFFICIEL	129 FRS
PAD ANALOGIQUE VIBRANT	349 FRS
GRAN TURISMO	(JAP)499 FRS
RESIDENT EVIL 2 (US)	449 FRS

JEUX OKAZ PLAYSTATION

FINAL FANTAISY 7	269 FRS
ODDWORLD	269 FRS
COLONY WARS	269 FRS
G-POLICE	269 FRS
V-RALLY	269 FRS
OVERBOARD	269 FRS
MOTO RACER	269 FRS
NUCLEAR STRIKE	269 FRS
RAGE RACER	219 FRS
RAPID RACER	219 FRS
JURASSIC PARK	219 FRS
VANDAL HEARTS	219 FRS
TOTAL NBA 97	219 FRS
MICROMACHINE V3	219 FRS

JEUX SATURN NEUFS

STEEP SLOPE SLIDERS	329 FRS
WINTER OLYMPIC 98	329 FRS
NBA ACTION 98	329 FR
NHL HOCKEY 98	329 FRS
FATAL FURY R.B.SPECIAL (JAP)	449 FRS
X-MEN VS STREETFIGHTERS (JAP)	449 FRS
STREET FIGHTER COLLECTION (US)	299 FRS
ENEMY ZERO	299 FRS

JEUX OKAZ SATURN

FORMULA KARTS	269 FRS
WORLD WIDE SOCCER 98	269 FRS
DUKE NUKEM 3D	269 FRS
DRAGON FORCE	269 FRS
PANDEMONIUM	269 FRS
SONIC R	269 FRS
BUG TOO!	269 FRS
RESIDENT EVIL	269 FRS
SONIC JAM	219 FRS
NHL 97	219 FRS
FIFA 97	219 FRS
NBA LIVE 97	219 FRS
STORY OF THOR	219 FRS
EXHUMED	219 FRS
LOST VIKING 2	219 FRS
TOMB RAIDER	169 FRS
VIRTUA FIGHTER 2	169 FRS
SEGA RALLY	119 FRS
SEGA WORLDWIDE 97	119 FRS

JEUX OKAZ PLAYSTATION (suite)

FIFA 97	169 FRS
NBA 97	169 FRS
NHL 97	169 FRS
TUNNEL B-1	119 FRS

JEUX NINTENDO 64 NEUFS

FIFA SOCCER 98	449 FRS
MADDEN 98	449 FRS
NFL QBC	449 FRS
ISS PRO	429 FRS
GOLDENEYE	429 FRS
DIDDY KONG RACING	369 FRS
MARIO KART	369 FRS
BOMBER MAN 64	369 FRS
FORMULA ONE	399 FRS
NAGANO OLYMPIC 98	499 FRS
MACE THE DARK AGE	449 FRS
DUKE NUKEM 3D	449 FRS
PILOTWINGS	299 FRS
PAD N64 COULEUR	169 FRS
VIBREUR MEMORY	149 FRS
VOLANT VIBREUR	449 FRS

JEUX NINTENDO 64 OKAZ

MORTAL KOMBAT	319 FRS
LAMBORGINI	369 FRS
TOP GEAR RALLY	369 FRS
EXTREME G	369 FRS
WAVE RACE	319 FRS
STARWARS	319 FRS
HEXEN	319 FRS
TUROK	319 FRS
DOOM	319 FRS
MARIO 64	319 FRS
KILLER INSTINCT	319 FRS
BLAST CORPS	319 FRS
MULTI RACING CHAM.	319 FRS

Vous êtes franchisé, indépendant ou même particulier, rejoignez l'équipe la plus performante du marché !!!

Nous vous garantissons :
- Les meilleurs tarifs de France sur les jeux 32 Bit Euro
- Les meilleurs délais de livraison
- Une formation théorique et pratique
- Un suivi régulier
- Un important budget publicitaire
- Un stock d'occasion adapté à vos besoins

Contactez Mr Frontela au : 01 48 05 88 05

A RETOURNER : 34 rue de Malte 75011 Paris

PRODUITS	QUANTITÉ	CONSOLE	PRIX

Nom,Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ☐☐☐☐☐ Ville : .....

Telephone : ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Avant tout envoi téléphoner pour connaître la disponibilité et les dernières nouveautés

Frais de Port : 35F

TOTAL :

REGLEMENT :
❒ Chèque bancaire Postal
❒ Mandat

Polémique autour de GTA !

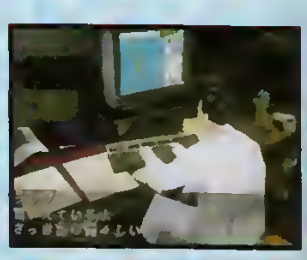
Début janvier, le Syndicat national des policiers a mis sur le jeu GTA, qui selon lui incite à la violence et à la délinquance. Rappelons que ce titre édité par BMG, vous propose d'incarner un voyou notoire. Dans les scénarios vous du trafic de drogue au vol de voitures en passant par l'assassinat de policiers ! Face à une telle débauche de violence — notamment à l'encontre des flics —, le syndicat demande le retrait du jeu à la vente. Depuis, cette polémique a fait couler beaucoup d'encre dans toute la presse et relancé le vieux (même) débat sur la violence dans les jeux vidéo. On a eu aussi droit aux classiques : « les jeunes ont du mal à percevoir la frontière qui sépare jeu et réalité », « les adolescents influençables pourraient s'identifier au héros qu'ils incarnent, et répéter dans la réalité les actions du jeu. » A une époque où les bambins connaissent une forte recrudescence de la violence, ce point tellement facile de l'expliquer par l'influence néfaste des jeux vidéo !

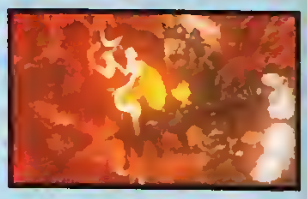
De son côté, BMG a réagi simplement. Bien conscient de la violence véhiculée par GTA, l'éditeur affirme avoir commercialisé peu d'exemplaires en France. Secondo, il met en avant la présence sur la boîte d'un avertissement qui recommande l'achat du jeu aux plus de 18 ans. Mais comme chacun sait qu'il n'existe aucun contrôle sérieux sur l'âge des acheteurs, cette mise en garde ne sert pas à grand-chose !

Mentalité, les ventes du jeu ont grimpé en flèche (alors qu'inversement GTA est assez

La Dream Team en action SQUARESOFT

Comme toujours, les productions en cours de Square font parler d'elles : quatre nouveaux petits bijoux approchent à grands pas sur PlayStation, dans des registres aussi variés que l'aventure, l'action, le RPG, et le combat.

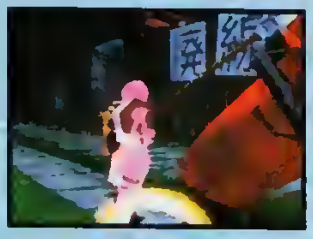


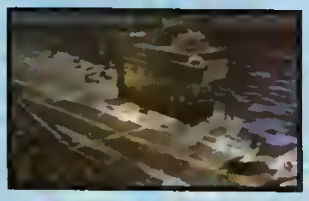


BUSHIDO BLADE II

Ce jeu de combat un peu spécial est en cours d'amélioration. Outre l'évolution des armes de Jet, les fans seront ravis de voir réapparaître d'anciens personnages de Bushido Blade : Hotarubi et Sazanka, par exemple, viendront vous prêter main forte lors des stages où vous affronterez des hordes de ninjas déchaînés. Au chapitre des boss, non jouables au début du jeu, on retrouve Black Lotus et Utsusemi, qui ont changé de look.

Enfin, d'un point de vue technique, il est possible de jouer en vue subjective même en mode Solo. Quand à la date de sortie au Japon, elle n'a pas encore été officiellement annoncée.



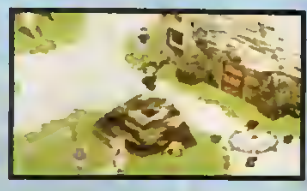


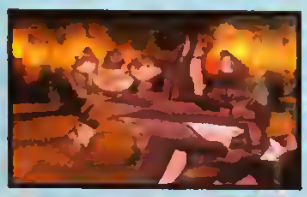
PARASITE EVE

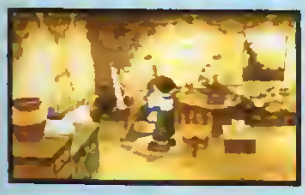
Ce superbe jeu, inspiré d'un roman best-seller est enfin achevé. Le scénario, fantastique, démarre ainsi : l'héroïne, Aya, une femme-flic, passe la veille de Noël avec son petit ami à l'opéra. Soudain, les gens autour d'elle prennent feu spontanément ! Seules Aya et la cantatrice, Eve, sont épargnées par les flammes. Notre héroïne prend la fuite après qu'Eve lui a tenu un discours incroyable : les mythocondries, sorte de parasites qui infestent les gènes des humains et des animaux durant des millions d'années, se réveillent soudain de leur léthargie pour muter toutes les créatures et contrôler le monde. À mi-chemin entre aventure et action, Parasite Eve est le seul titre susceptible de faire de l'ombre à Resident Evil 2. Sortie au Japon à la mi-mars.

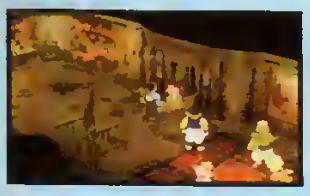
XENOGEARS

Contrairement aux RPG habituels, Xenogears vous invite à participer à des luttes titanesques entre robots géants, ainsi qu'à des parties de Tekken (!)





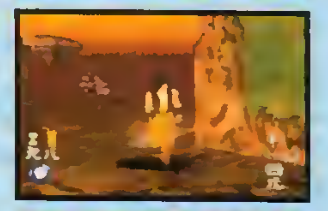




pendant les combats : lorsque vous attaquez un monstre, il faut tapoter les boutons carré, rond et triangle dans un certain ordre pour déclencher des enchaînements plus ou moins puissants. Une première !
Le scénario vous met dans la peau de Fei, 18 ans, qui vit au village de Lahan depuis qu'il a perdu la mémoire. Un jour, après une course effectuée chez un ermite en montagne, il retrouve son village en flammes : un robot géant dévaste les habitations. C'est alors qu'un deuxième mécha fait son apparition et invite Fei à se mettre aux commandes... Xenogears devrait nécessiter deux CD. Son lancement au Japon est prévu, si tout va bien, pour la mi-février.

SOKAIGI

Action et aventure pour ce titre qui vous plonge dans un monde apocalyptique. Dans un futur proche, le Fuji Yama, volcan sacré du Japon entre en éruption. C'est le signe d'un bouleversement sans précédent du Yin et du Yang, que vont exploiter à leur profit des créatures maléfiques qui souhaitent s'emparer de la terre. Seuls des héros aux pouvoirs surnaturels peuvent contrer l'invasion en rassemblant les huit pierres de Garan. Sorciers du Bien et du Mal s'affrontent donc, via leur hérauts tout en 3D temps réel (admirez à ce propos la finesse des graphismes), dotés de compétences inédites : votre personnage peut planer d'un building à l'autre, affronter les ennemis avec son arme fétiche, et utiliser certains sorts chargés positivement ou négativement. Du grand spectacle en perspective, d'autant plus que Sokaigi devrait tenir sur 3 CD ! Prévu en mars au Japon.



Chocobo CADEAU

Si ces images vous allechent, sachez que vous pouvez en retrouver une partie sur le second CD contenu dans la boîte de Chocobo Dungeon. Ce CD bonus renferme, outre des sauvegardes différentes pour FF VII (commencer avec toutes les materias, toutes les limites...) ou FF Tactics (tous les personnages d'entrée), les démos des prochaines productions Square. À mater de toute urgence !

Stop info

médiocre !! Et BMG a bénéficié d'une pub monstrueuse — et gratuite. Par ailleurs, vu qu'il y a peu de chance que le jeu soit retiré de la vente (sauf si le ministère de l'intérieur s'en mêle), GTA semble promis à un bel avenir.
Finalement, cette histoire nous inspire deux réactions :
1) Messieurs les éditeurs, contrôlez les titres que vous sortez. « L'affaire GTA » était prévisible, car en Angleterre où le jeu est sorti avant la révélation des pouvoirs publics a été identique !
2) Messieurs les policiers et autres politiciens, essayez plutôt de trouver des solutions concrètes aux problèmes des banlieues. Les jeux vidéo ne peuvent servir d'alibi aux maux de notre société !

50 000 000

DE GAME BOY VENDUES DANS LE MONDE !

Eh oui ! sept ans après son lancement la portable monochrome de Nintendo affiche une insolente santé. La Game Boy a su résister au temps et aux consoles de salon plus puissantes. Sa ludothèque imposante s'enrichit encore de nouveaux titres dont DK Land 3, Wave Race, Brain Train, Castlevania... Sans parler des gadgets délirants qui sortent au Japon (voir « Player One » n° 81). Bref, La Game Boy est la seule survivante dans le domaine des portables, face à la Game Gear, Lynx et autres PC Engin GT ! Sans conteste le plus grand succès jamais rencontré par une console de jeux vidéo.

SUNRISE
VPC : 14, rue des Messageries 75010 Paris
LE MEILLEUR SPÉCIALISTE EN JEUX VIDÉO D'IMPORT
JAP US
PLAYSTATION
XENOGEARS. JAP
BIO HAZARD 2. JAP
RESIDENT EVIL 2. US
ALUNDRA. US
FINAL FANTASY TACTICS. US
HYPER OLYMPIC IN NAGANO. US
NBA IN THE ZONE. US
DEATHTRAP DUNGEON. US
SNOWBREAK. JAP
SIDE BY SIDE. JAP
GRAN TURISMO. JAP
NBA POWER DUNKERS 3. JAP
CRITICAL BLOW. JAP
ROCKMAN DASH. JAP
TALES OF DESTINY. JAP
MAGAZINES ET GUIDE JAP
SATURN
MAGIC NIGHT RAYEARTH. US
TAHLAND SAGA. JAP
SOLO CRISIS. JAP
AZEL PANZER DRAGOON. JAP
CHAOS SEED. JAP
PERFECT SNIPER. JAP
WINTER HEAT. JAP
WHITE WISHES. JAP
BURNING RANGERS. JAP
BATTLE GAREGA. JAP
BAROQUE. JAP
POWER DRIFT. JAP
GRANDIA. JAP
SHINING FORCE 3. JAP
ETC...
NINTENDO 64
1080° SNOWBOARDING. JAP
FIGHTER'S DESTINY. US
HYPER OLYMPIC IN NAGANO. JAP US
NBA IN THE ZONE. JAP US
NHL BREAK AWAY 98. US
YOSHI STORY. JAP
NINTAMA RANTHARO. JAP
LAST LEGION UX. JAP
SNOWBOW KIDS. JAP
WILD CHOPPERS. JAP
ETC...
NEO-GEO CDCART, PC-FX PC
Du choix
Des prix
Un service
et surtout...
DES NEWS !
Revendeurs, contactez-nous !
Horaire : 10 H / 19 H NON STOP !
TEL : 01.47 70 27 04

Stop info

Digimon Le Monstre virtuel

Fort du succès de son homonyme du Bandai vient de lancer un nouvel « animal virtuel » en France. Le Digimon. Beaucoup moins sophistiqué que son aîné, ce dernier est en fait une bestiole à qui vous devez enseigner l'art du combat ! Une fois dressé, votre petit monstre est prêt à se battre contre un de ses congénères. Pour cela, vous connectez votre Digimon à celui d'un pote, et engagez le combat. Le plus puissant des deux vainc !
Après la gentille ambiance des Tamagotchi, on peut se le jouer beaucoup plus hardcore. Original mais toujours aussi space !

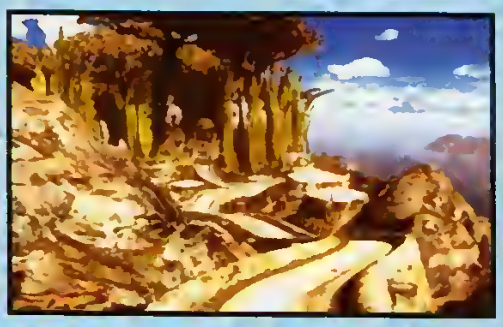
Prix de vente : de 99 à 129 F.

Actua Ice Hockey

Après le golf et le foot, Gremlin se lance dans le hockey sur glace pour se démarquer de la concurrence. L'éditeur a préféré opter pour la licence des J.O. plutôt que l'incontournable NHL. L'champion est numérique. Du coup on se retrouve uniquement avec des sélections nationales. La jouabilité semble assez simple, pour ne pas dire simplette, mais cela permettra au moins de mettre le hockey à la portée des néophytes.

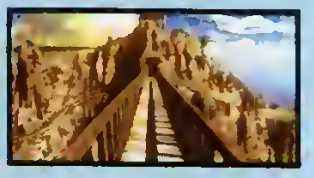
Console : PlayStation
Éditeur : Gremlin
Sortie France : mars

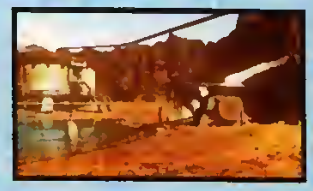
Myst bis
RIVEN



Quatre ans après Myst, Riven est la digne suite du plus space des jeux d'aventure !

Riven est un jeu « d'inaction » caractérisé, qui a pour cadre cinq îles totalement surréalistes. Les graphismes atteignent désormais une qualité quasi photographique au point que le stockage des données nécessite cinq CD ! L'aspect découverte de ces mondes semi-technologiques reste un vrai plaisir, et la résolution des énigmes, mécaniques pour la plupart, mettront vos neurones à forte contribution. L'action est essentiellement basée sur votre sens de l'observation, la plupart des indices étant visuels. Les îles de Myst étaient désertes, celles de Riven sont habitées. Mais les autochtones usant d'un dialecte incompréhensible, il ne sont pas d'un grand secours. Enfin Riven est doté d'une excellente ambiance sonore bien qu'il n'y ait pas, ou peu, de musique.

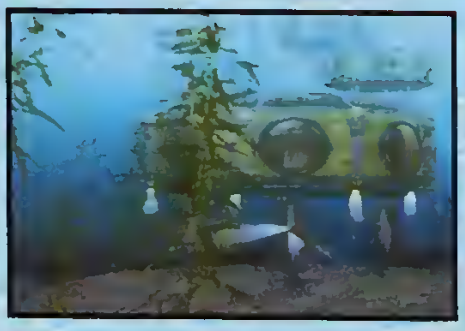




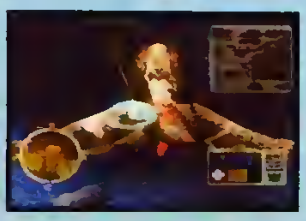
Si vous n'avez pas aimé Myst, oubliez Riven ; quant aux autres, guettez le test...

Console : PlayStation
Éditeur : Acclaim
Sortie France : mars

Shoot aquatique
TREASURE OF THE DEEP



Il y a quelques mois, Critical Depth était commercialisé dans l'indifférence la plus totale. C'est, aujourd'hui, au tour de Namco de tenter sa chance avec Treasure of the Deep, un shoot them up assez similaire.
Il s'inspire fortement du concept de Critical Depth : vous pilotez une espèce de sous-marin individuel, à la recherche de trésors engloutis à travers les mers du globe. Les fonds marins ressemblent presque à un documentaire du commandant Cousteau ! On y rencontre d'inoffensives tortues géantes, méduses... bref, toute une faune haute en couleur, à laquelle s'ajoutent des hordes de requins et autres murènes, dont l'animation est renversante de réalisme.
Lors de chaque mission, vous devez retrouver des trésors archéologiques ou des reliques telles que le Graal, en gardant à l'esprit qu'une organisation secrète va tout faire pour vous en empêcher. Pour vous défendre, vous disposez d'un arsenal standard qui peut être boosté par les nombreuses options disséminées un peu partout dans les niveaux. L'idée est sympa et mérite une investigation plus approfondie.



Console : PlayStation
Éditeur : Sony
Sortie France : avril

As du volant CODE R

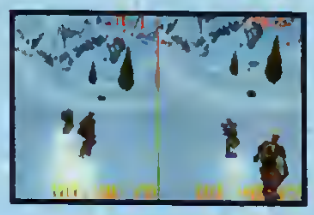
Soyons clair : ce titre ne prétend pas faire de l'ombre à Gran Turismo. Certes il s'agit d'un jeu de caisses, mais d'avait original, il offre un option une partie aventure qui vous permet de trouver l'âme sœur.
La partie course « pure et dure » semble assez bien réalisée ; c'est d'ailleurs ce qui n'est importe le plus : le mode Replay inclut des petites séquences où le héros et son rival du moment commentent les passages difficiles du circuit, dans un style dessin animé agréable. Quant à l'option aventure, elle est graphiquement réussie, à la manière des digital comics qui font fureur en ce moment sur Saturn... au Japon, bien sûr.

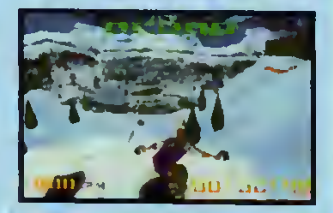
Console : Saturn
Éditeur : Quinrox
Sortie Japon : avril

Snow for ever
CHILL

Décidément, il ne se passe pas un mois sans qu'une nouvelle simulation de snowboard pointe le bout de sa spatule sur nos chères consoles !

Prévu depuis de nombreux mois, avant d'être soudainement annulé, Chill devrait finalement débarquer sur PlayStation en avril.
Avec ses graphismes très soignés, son animation hyperfluide et ses vastes pistes, il paraît promis à un bel avenir. Mais attention, il semblerait que ce titre soit tout sauf un jeu d'arcade. Ici l'ambiance est réaliste et les figures à des années lumière de celles d'un certain Cool Boarders !



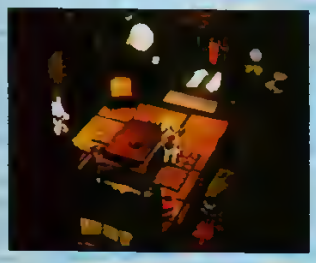


Console PlayStation
Éditeur : Eidos
Sortie France : avril

Enix is back !
STAR OCEAN

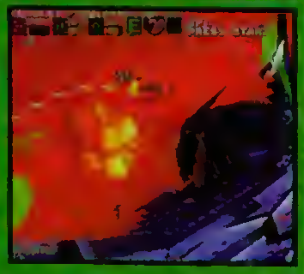
Si on vous dit : petit héros super deformé qui se bat contre plein d'ennemis, vous répondez en chœur : RPG !
Star Ocean pourrait bien devenir le nouveau RPG de référence. Cette suite d'un titre Super Famicom, sorti en juillet 96, exploite la PlayStation comme il se doit. N'empêche, chez Enix, ils sont très forts : alors que tout le monde les attend avec Dragon Quest 7, ils trouvent le moyen de nous annoncer plein de titres qu'on aurait tort de considérer comme des amuse-gueules.
Pour preuve, ce jeu contient en fait deux scénarios : vous incarnez tour à tour Claude et Léna, les deux héros. L'histoire se déroule dans un futur lointain digne d'un space opéra. Les décors, magnifiques, utilisent la même technique que FF VII, mais les personnages sont en 2D. Les combats proposent une vue en 3D du champ de bataille, mais là encore les protagonistes sont en 2D. À suivre...

Console : PlayStation
Éditeur : Enix
Sortie Japon : mars



Le missile ! G-DARIUS

Vous connaissez probablement Darius, ce fameux shoot'em up dans lequel vous dégommez des poissons et autres crustacés ! Eh bien, après de multiples versions, la dernière mouture arcade déboule sur PlayStation. Intégralement en 3D polygonale, avec des tas d'effets inédits et des boss « hénaurmes », ce G-Darius offre la possibilité de capturer ses adversaires pour s'en servir comme bouclier, ou encore cracher un super tir d'énergie digne de Dragon Ball Z ! Wonder qui voulait s'acheter la borne va être aux anges.



Console : PlayStation
Éditeur : Taito
Sortie Japon : printemps

Stop info

Duke Nukem : Time to Kill

Sous ce nom barbare, se cache la suite de Duke Nukem. Mais on nous annonce un changement radical dans le concept du jeu. Time to Kill proposerait en lieu et place de l'habituelle suite d'objectifs, une vue à la Tomb Raider ! Imaginez une sorte de Lara Croft version « macho bodybuilder » plongé dans une ocean impédante et bien pire. Ça nous fait rêver ! Bon, faudra patienter car ce titre ne devrait pas voir le jour avant juin 98 !

Paddle Resident Evil

Afin d'optimiser la jouabilité de Resident Evil 2 ou de Tomb Raider II, Asci devrait sortir dès cet été tout nouveau paddle PlayStation représentant une manette pour les joueurs.

Indispensable à ces deux jeux, on peut en espérer !

Parappa 2

Nous vous renseignions déjà lors du test de Parappa the Rapper dans le Player One n° 78 que suite du plus rythmé des titres PlayStation était prévue. Tout nous Rappa the Rappa New Year Love Story ! On ne sait pas encore quel style de musique sera à l'honneur mais une chose est sûre : on aura le temps d'en apprendre les paroles puisque il est actuellement prévu au Japon pour la fin 98, sans doute 1999 !

X-Files PlayStation

La très attendue adaptation des aventures de Mulder et Scully sur PlayStation sera assurée par Sony. Chris Carter, le grand monsieur de la série participera en personne au développement du jeu. Quant à la date de sortie, elle est pour l'heure inconnue. Dossier non classé !

Bomberman Hero

Après un Bomberman 64 de bonne facture, Hudson tempte avec le Bomberman Hero. Queen Millon's Rescue toujours sur N64. Cette suite conserve des graphismes en 3D, mais les Bombermen une dernière nous de nouvelles aventures telles que la faculté de se transformer en hélicoptères ou en sous-marins ! La sortie du jeu est prévue cet été au Japon.

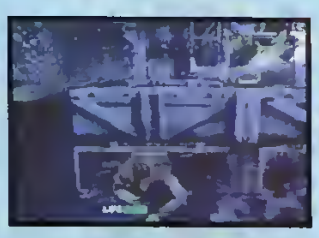
ISS 64 2 !

Et oui, la meilleure simulation de foot sur N64 aura une suite. ISS 64 deuxième du nom devrait sortir cet été au Japon ! On se demande bien quelles améliorations Konami pourra apporter à son titre mythique. Le seul point déjà perfectible, Konami simplement qu'il ne [illegible] une simple mise à jour !

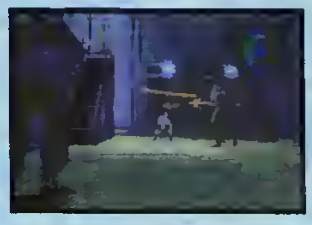
Ze killer !
METAL GEAR SOLID

Dix ans après sa sortie sur NES, Metal Gear nous revient sur PlayStation !

Depuis de nombreux mois, Konami nous fait saliver devant son Metal Gear Solid. Ce titre, dans lequel vous incarnez Solid Snake (sorte de GI rompu à toutes les techniques de combat), vous propose d'investir une base secrète située en Alaska. L'endroit regorge

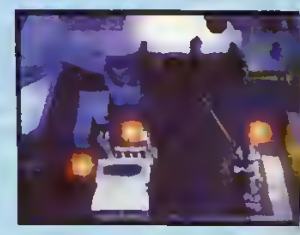


de terroristes, à neutraliser au cours de périlleuses missions. Mélange de tir et de réflexion, Metal Gear mise beaucoup sur son ambiance et sur la finesse de l'action : il ne sera pas question de rentrer dans le tas, pétoires à la main et de buter tout ce qui bouge. Le mot d'ordre sera plutôt discrétion et réflexion... Vous devrez vous cacher dans les décors pour déjouer les systèmes d'alarme, et agir au moment opportun pour ne pas être repéré.



Côté réalisation, Konami semble vouloir frapper un grand coup. Le jeu sera intégralement en 3D et les mouvements de caméra dynamiques rendront l'action moins « statique » que dans un Resident Evil. Graphiquement, les niveaux complexes fourmilleront de détails, alternant les zones d'ombre pour vous cacher et les surfaces à découvert.
Metal Gear Solid devrait sans conteste combler toutes nos espérances. Seul hic, sa date de sortie, encore incertaine, qui devrait survenir dans quelques mois...

Console : PlayStation
Éditeur : Konami
Sortie Japon : 1er semestre



Nemesis WIZARDRY ADVENTURE

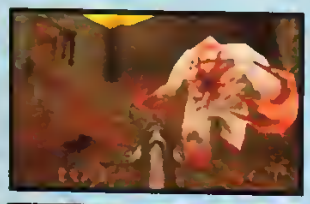
Si vous avez possédé un Apple II ou un PC antique, vous connaissez cette série de jeux de rôle qui fut une source d'inspiration pour tous les RPG existants. Tout y était : classes de personnages, équipement, monstres, donjons... C'est donc avec un certain bonheur que l'on apprend aujourd'hui le retour de cette célèbre série, sur Saturn. Vous y incarnez un seul personnage, et la vue subjective vous permet de vivre l'action à travers son regard. Le monde à explorer est en 3D et promet des heures d'aventure. Vous combattez les monstres en temps réel, à la manière des jeux micro actuels : normal, c'est la conversion du titre PC !

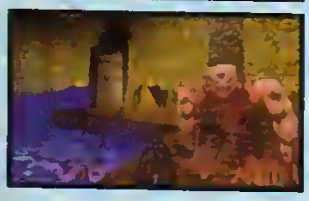
Console : Saturn
Éditeur : Sir-tech Soft/Shoei System
Sortie Japon : dispo.

Doom Doom
QUAKE 64

La conversion du très attendu Quake sur N64 se précise. Les fans de doom-like gothiques vont être aux anges !

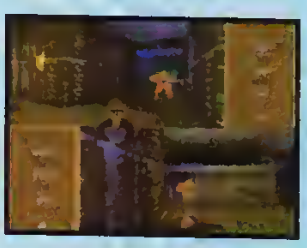
Quake fait partie de ces doom-like que l'on aime ou que l'on déteste. Son ambiance « fantastico-gothico-médiévale » très sombre n'est pas du goût de tout le monde. Cependant, il a





réussi à se faire une solide réputation sur PC grâce à son moteur 3D, plus performant que celui de Duke. C'est donc avec impatience que de nombreux doomistes attendent la version N64. Graphiquement assez réussie, cette mouture bénéficie d'une animation rapide et fluide, conférant à l'action une bonne intensité. En revanche, le nombre important de mouvements réalisables, réquisitionne tous les boutons du paddle. Avec son mode Multijoueur et ses graphismes clairs, Quake 64 devrait dignement succéder à Duke. Sachez enfin qu'il ne ressemble en rien à Goldeneye...

Console : Nintendo 64
Éditeur : GT
Sortie France : mai



La cavalerie arrive DRAGON FORCE II

Le premier Dragon Force a fait partie de ces titres phares (mais rares), qui ont hissé la Saturn très haut dans le cœur des joueurs. La suite devrait en faire autant !
Développé par Sega, ce Dragon Force II arrive un peu tard, mais le résultat semble justifier l'attente. Il mettra en scène encore plus de combats entre royaumes, enrichis d'un grand nombre d'améliorations : ainsi pourra-t-on mixer des troupes différentes au sein d'un même bataillon, les magies des boss seront plus polyvalentes (attaque, protection...), sans oublier les duels entre héros si les deux armées sont anéanties. De plus, le scénario, les séquences animées et le film de fin changeront selon les généraux que vous aurez réussi à enrôler.
Bref, Dragon Force II semble excellent ; espérons juste que les développeurs auront corrigé la stratégie un peu stupide de la machine, qui gâchait un tantinet le premier épisode.
Console : Saturn. Éditeur: Sega. Sortie Japon : mars.

C'EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ TOI

CETTE ANNÉE QUI COMMENCE NOUS AMÈNE SON LOT DE NOUVEAUX VENUS QUE L'ON SALUE BIEN FORT ! J'ESPÈRE QU'EN 1998, VOUS CONTINUEREZ À M'INONDER DE COURRIER ET QUE VOUS FEREZ PREUVE DE PLUS D'HUMOUR DANS VOS FANZINES, TROP SÉRIEUX À MON GOÛT.

HELLO SACHA,

Je dois avouer que ton fanzine, *Gars Mauvais* (jeu de mots avec Game Over, maître Capello...) est assez décapant. Sur le plan de la maquette, vous avez réussi à faire tenir plein d'infos sur quatre pages sans que cela

soit difficile à lire. Quant aux articles, ils sont drôles, enlevés et sympa. J'espère que vous continuerez, sans tomber dans l'humour à « deux francs ».
Attention à ne pas trop privilégier la vente pas abonnement, cela risquerait de couler ton canard. En effet, il est rare qu'un lecteur souhaite toujours lire le même fanzine ; et puis la fabrication d'une publication exige de respecter une certaine périodicité, ce qui est parfois difficile étant donné les activités de chacun. Par ailleurs, je ne comprends pas pourquoi tu factures 65 F les dix numéros, alors que tu vends ton magazine 2 F, l'unité...
Pour obtenir son fanzine écrivez à Sacha Povse, *Gars Mauvais*, 11, Place d'Harcourt, 08200 Sedan.

SALUT LIONEL,

Je comprends pourquoi vous avez eu du mal à sortir votre fanzine, *SPIES*. Les dossiers sont nombreux et complets ; l'envie de parler de tout ce qui vous intéresse ne peut être que bénéfique pour vos lecteurs : on écrit mieux lorque l'on est passionné par le sujet ! Quant à l'homogénéité de votre magazine, ne vous inquiétez pas : vous avez bien regroupé vos sujets par genre.
Vu que vous êtes un bon nombre de rédacteurs, une dizaine, c'est une bonne idée d'avoir fait un trombinoscope. Les gens aiment savoir qui ils lisent. Lorsque vous

m'enverrez le prochain numéro, pourrez-vous me dire pourquoi avoir demandé un numéro d'ISSN et comment l'avez-vous obtenu ?
Pour recevoir *SPIES*, en-voyez un chèque de 15 F à Lionel Bellon, 8, rue de l'Abattoir, 42700 Firminy.

SALUT RONAN,

Voilà une bonne idée : sortir des hors-séries lorsque vous n'arrivez pas à respecter une périodicité fixe. Ainsi Ronan, passionné de RPG sur PlayStation, publie un numéro dédié à Final Fantasy.
Comme pour toute publication, la couleur égaie les pages. Là, tu n'en fais pas trop usage et ce n'est pas plus mal. Ta maquette est aérée et offre une lecture agréable. En revanche, tu devrais foncer un peu tes photos et tes textes.
En vue de sortir un recueil de dessins sur FF VII, Ronan recherche des dessinateurs en herbe. Alors pour envoyer vos essais, ou recevoir le guide de Final Fantasy (19 F), écrivez à : Ronan Gilot, 1, rue Haute, 68610 Lautenbach.

BONJOUR AU NOUVEAU VENU,

L'*Esprit PlayStation* fait son apparition dans cette rubrique. Et pour une première mouture, ce n'est pas mal ! Si tu veux écrire des tests, Frank, il faut vraiment jouer longtemps aux jeux et les décrire un peu plus en profondeur. Les tests servent un peu de guide d'achat au lecteur, donc il lui faut des détails.
C'est bien d'avoir inclus une page pour allécher ton public, mais n'y fais pas trop état de tes problèmes. Il vaut mieux vendre ce que tu es sûr de faire dans le prochain numéro, qu'écrire que tu espères avoir assez d'argent

pour apporter telle ou telle modification... Pour répondre à ta question, le « paysage des fanzines français » est un jeu de mots avec le PAF (paysage audiovisuel français) ; cela n'existe pas. Dis que mon humour est incompréhensible !
Enfin sachez que pour la fabrication de son fanz', Franck utilise un PC et découpe ses photos dans des magazines français et américains. Rendez-vous au prochain numéro !
Pour savoir comment recevoir ce fanzine, contactez Franck Perret, 7, avenue Charles Levade, 14390 Cabourg.

CHER SAMUEL,

Tu es assez ambitieux car publier un fanzine de soixante-cinq pages nécessite beaucoup de travail. Mais attention, il faut éviter de faire dans le remplissage à tout prix... Parler de la « PlayStation 64 » est un gros risque car, tout d'abord, personne ne sait pas vraiment quand elle sortira et, ensuite, l'expérience de la Nintendo 64 montre que la date de lancement peut varier énormément. De plus je ne sais pas où tu vas trouver des infos pour tenir jusque-là. Sinon tes idées ne sont pas mal. J'attends de voir leur concrétisation avec impatience. Pour répondre à tes interrogations, sache que :
1/ Un fanzine est composé en moyenne de 4 à 30 pages.
2/ Son prix de vente varie de 1 et 25 F. Certains fanzines sont même distribués gratuitement.
3/ Pour que je parle de ton fanzine dans *Player One*, je dois le recevoir avant la fin de chaque mois.
Bon courage et à bientôt !

Tous à vos plumes ou vos claviers

Gotix recherche plusieurs journalistes pour collaborer à son fanzine *Power Play*, consacré à la PlayStation. Il aimerait travailler avec des personnes passionnées, ayant de l'humour, du temps pour bosser et qui habitent la région parisienne ou Mantes. Si vous êtes tenté, soit pour participer soit pour recevoir ce mag' (18 F), écrivez à : Jean-Yves Lecabellec, 10, rue de la Source 78910 Orgeval.

LES GAGNANTS DE CE MOIS-CI SONT :

Luc Duran de Charmes pour son long test de Final Fantasy VII sur PlayStation, noté 99 % : « *Le jeu vidéo prend une nouvelle dimension, et par la même occasion une crédibilité qui le place au même rang que la littérature ou le cinéma. Passons outre les graphismes remarquables et les cinématiques sans égal, et venons en à l'essentiel : FF VII est d'une richesse immense avec, pour l'agrémenter, de nombreuses quêtes à remplir. De plus toutes les émotions y sont confinées : tristesse, joie, gravité du moment... Bref, la bombe de SquareSoft est à mettre au panthéon du jeu vidéo.* »

Gianni Buray de Mehun-sur-Yèvre, pour son test de Mario Kart 64, sur N64 noté 89 % : « *À cause de petits riens qui gâchent le plaisir, Mario Kart 64, est globalement assez décevant. On pourrait parler des décors souvent vides, du comportement agaçant des concurrents, de la linéarité de certains circuits... Mais la convivialité imparable et l'animation irréprochable, même à quatre, de ce titre le rendent finalement attachant, in extremis...* »

David Polarzek de Famars, pour son test de Diddy Kong Racing sur N64, noté 95 % dont nous publions la fiche exceptionnellement vu le mal qu'il s'est donné pour nous rendre un test beau et intéressant : « *Si vous vous demandiez quel jeu acheter à Noël avec Goldeneye, ne cherchez plus : il est là et s'appelle Diddy Kong Racing. Ce petit singe donne une sacrée claque à celui que l'on croyait indétrônable : Mario Kart. Il faut dire qu'avec son mode Aventure et ses trois types de véhicule, il a de sacrés arguments ! En tout cas je peux vous dire qu'il va faire parler de lui, le macaque !* »

TESTEZ VOS JEUX

Un rêve devient réalité ! Tous les mois, PO vous invite à tester un de vos jeux préférés ou détestés, et à être publié.

Remplissez l'exemple ci-après en précisant : le nom du jeu (a), la machine (b), les notes (c et d), le résumé et avis le plus objectif (e).

Nom : .....

Prénom : .....

Renvoyez votre test à : Player One, Mahalia la rousse, 19, rue Louis-Pasteur, 92100 Boulogne.

(a) ..... (b) .....

(c) PLAYER FUN ...

En résumé (e)

(d)

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

les plus belles interviews de MaNaLia

Méné

Ménélik sort son deuxième album « Je me souviens ». L'occasion pour nous de lui poser quelques questions sur le rap, son travail, ses idées... bref, la vie, quoi !

Parle-nous de ton dernier album...
On a essayé de faire un album qui s'éloigne un peu de ce qu'on entend habituellement dans le rap français. Il est composé de morceaux qui, ensemble, forment une histoire, et entre lesquels on a placé des interludes qui parlent de cette histoire. On a tenté de faire quelque chose de différent, plus mélodieux, plus axé sur le sentiment. La grande nouveauté, c'est que j'ai composé tous les morceaux. Sur l'album précédent, la musique était faite par trois DJ. J'ai donc essayé d'apporter ma sensibilité : il y a plein d'ambiance, de séquences de vie. Parfois, la vie est heurtée, donc il y a des accidents ; parfois elle est plus calme... L'album reflète tout ça à la fois. C'est l'histoire d'un couple qui vit différents événements : ils s'aiment... ils s'engueulent...

Par rapport à « Tout baigne », c'est un changement de direction radical ?
Non, pas vraiment. À un moment, il y a eu « ce » titre. Et de ce second album, des morceaux vont être extraits. Ce que je veux dire c'est qu'il ne faut pas se focaliser sur un single pour croire que l'on a cerné la personnalité de quelqu'un. Ce n'est pas parce que j'ai chanté *Tout baigne* que je suis toujours gai. Il y a plein de subtilités différentes et des choses qui nous influencent. Par exemple, mon titre *Tout baigne* illustrait la sensation d'un moment. Et, comme un album regroupe plusieurs moments vécus, ils reflètent diverses sentiments. Et puis, j'ai un peu mûri. Il y a donc des thèmes que j'abordais maladroitement, ou pas du tout, dont je peux plus facilement parler aujourd'hui.

Cet album est différent, tu as composé les musiques. Crains-tu un peu plus les réactions du public ?
Oui, bien sûr. Avoir pris ce virage était un peu dangereux dans le sens où je ne savais pas où j'allais. Je me suis dit que je ne pouvais pas faire un *Tout baigne* bis, c'était trop facile et pas intéressant. J'ai fait une musique que j'aime, que j'apprécie ; en conséquence, les gens auront peut-être davantage de chance de l'aimer aussi.

Est-ce que ça reste du rap ?
Bien sûr. Le rap n'a pas qu'un seul visage. Souvent j'entends des stéréotypes du genre : « Le rap c'est une musique heurtée, ça parle toujours de la banlieue, c'est fait par des gens en jean/baskets... » Il existe plein de clichés de ce genre. Or, le rap ce n'est pas forcément ça. C'est beaucoup plus ouvert. Il y a plein d'influences différentes et de thèmes abordés de façons divergentes.

On a l'impression que le rap, plus que les autres musiques, est un moyen de passer des messages...
Oui, entre autres. Peut-être parce que c'est plus parlé et qu'il y a beaucoup plus de texte. À l'origine, le rap était festif ou revendicatif. Il y avait, par exemple, des gens pour qui ça n'allait pas dans le ghetto et qui le disaient par le biais du rap. Aujourd'hui, les gens du ghetto ne sont plus les seuls à rapper. Et, c'est bien de montrer toutes ces diversités. C'est pour ça que j'ai essayé d'écrire et de composer des morceaux qui ne vont pas tous dans la même direction.

Que penses-tu d'IAM ?
Sur leur dernier album (NDLR : *L'école du micro d'argent*), ils ont vraiment changé de style. Ils ont su se renouveler, ce qui est compliqué. J'aime bien le rap social mais le seul reproche que je ferais à propos de cet album, c'est qu'il est très monocorde bien que les thèmes abordés soient forts, les textes très bien écrits et que ce soit bien rappé. C'est une vision personnelle. Je ne peux pas me contenter de textes qui vont toujours dans le même sens. C'est comme si j'allais voir un film dans lequel il n'y aurait que des scènes de bagarre du début jusqu'à la fin. Le trop plein de messages ou de noirceur élimine toute vie... C'est étouffant ! Cela dit, c'est un bon album.

lik

NTM ?
Je ne peux me baser que sur leur dernier album qui n'est pas très récent ; ils sont en studio en ce moment et ce qu'ils vont sortir sera peut-être différent. Ce que j'ai aimé, c'est leur rap horgneux ainsi que la diversité de leurs morceaux.

Doc Gynéco fait une allusion à « Tout baigne », que penses-tu de son travail ?
Il a un titre dans son album qui s'appelle *Classez-moi dans la variét'*... Je crois qu'il s'y est classé tout seul. Ce n'est pas péjoratif ! J'ai l'impression qu'il fait ce qu'il sent. Justement, je trouve que c'est ce qui manque au hip-hop. Les gens essaient de copier tel ou tel modèle... Ça ne sert à rien. Lui, il donne son originalité. Chacun a le droit de développer son image comme il le sent. Et c'est parce que je sens qu'il n'y pas de stéréotype chez lui que je l'apprécie. Après, il y a

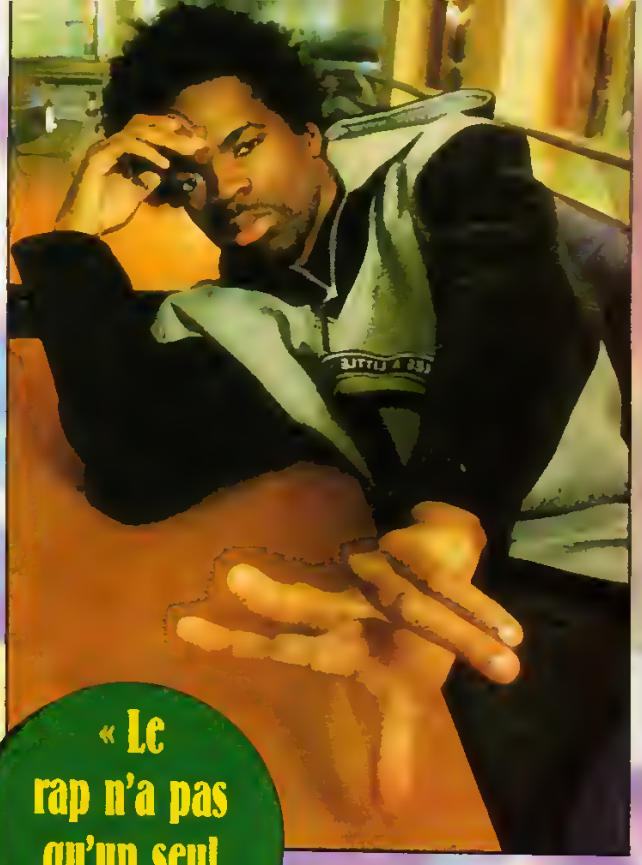
l'aspect « j'aime » ou « j'aime pas ». Quand je considère que la personne a vraiment travaillé et s'est investie à fond dans son art, j'ai, au moins, du respect pour le travail fourni. Le reste, c'est très subjectif.

Ça fait toujours partie du domaine du rap ?
Oui. Je ne peux pas dire qu'il y a du vrai ou du faux rap. C'est un peu comme une planète centrale avec plein d'astéroïdes qui tournent en orbite. On est tous issus du rap. C'est peut-être un dérivé, mais c'est du rap quand même.

Comment travailles-tu ?
Parfois, j'ai un thème et je le mets de côté. Sinon, je fais d'abord la musique et après les paroles. La musique nous guide, ou elle peut nous suggérer quelque chose. Je ne peux pas imaginer un break sans musique.

Qu'est-ce qui compte le plus pour toi : le fond ou la forme ?
Le fond est un peu plus important, même si la forme compte aussi beaucoup. Pour reprendre le cas d'IAM, par exemple : si, avec les textes nés de ce dernier album, ils avaient rappé comme sur le précédent, les gens n'auraient pas compris. La forme permet aussi de réactualiser un discours parfois périmé.

On peut envisager un duo avec Ménélik et un autre rappeur ?
Je suis ouvert à toute éventualité. D'ailleurs, je trouve que dans le rap il n'y a pas assez de collaboration. Les rappeurs entre eux ne montrent pas assez d'unité. Pour le rock, par exemple, il y a plein de Live Aid (NDLR : concerts organisés en faveur de causes humanitaires) et de duos. Les rappeurs, eux, pensent toujours qu'ils sont singuliers, uniques au monde, qu'ils ont trouvé l'essence de la chose et que la partager ne serait pas bien. Je pense que c'est un tort car plus on est unis plus on est forts.



« Le rap n'a pas qu'un seul visage »

Que penses-tu du rap américain ?
C'est paradoxal. Je trouve qu'il s'est à la fois dégradé et amélioré. Dégradé, parce que les thèmes y sont pratiquement identiques. C'est vrai que la situation n'est pas la même mais ça reste très « ghetto ». En même temps, il y a des gens comme Nasty Naz qui ont des textes très construits ; ce qui est étonnant par rapport au rap américain. D'habitude, comme c'est une langue simple, ils écrivent leurs lyrics juste avant d'entrer en studio. Souvent, ça ne ressemble pas à grand-chose. Contrairement au français où il faut vraiment se prendre la tête pour sortir quelque chose de bien. Mais, dans l'ensemble il y a un renouveau ; il était tombé très bas dans mon estime et il remonte peu à peu.

FICHE SIGNALÉTIQUE
NOM : TJAMAG
PRÉNOM : Albert
NÉ LE : 10 septembre 1969
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARCOURS : Licence de droit. Fait un premier titre dans la compilation *Les Cools Sessions* produite par Jimmy Jay. 1995, premier album, *Phénoménélik* dont sont extraits : *Quelle aventure*, *Tout baigne*... Obtient la Victoire de la musique dans la catégorie « révélation masculine » Aujourd'hui, sort son deuxième album, *Je me souviens*.

l'arcade dépasse les bornes

Comme de coutume, dans les premiers mois de l'année, il ne se passe pas grand-chose au niveau des sorties françaises. Et 1998 ne déroge pas à la règle, même si elle nous propose Last Blade et le très désiré Raiden Fighters 2 pour apaiser nos cœurs malheureux... et nous faire patienter jusqu'aux grosses pointures de Sega et Namco.

On les a essayées pour vous

Last Blade

SNK

93%

C'est sûr, ce nouveau SNK, vu sa qualité, va faire des adeptes très rapidement ! Il s'agit d'un jeu de combat, évidemment, au sabre, où douze samouraïs s'affrontent en combat singulier sur fond de révolution culturelle. Commençons par les graphismes : plutôt léchés, assez réalistes, avec des décors discrets mais efficaces, ils font penser à ceux d'Art of Fighting 3. L'animation vient confirmer cette impression — la même technique a été employée pour les deux titres — : la décomposition des coups est largement plus réussie que dans les « King of Fighters ». En revanche, la rapidité n'est pas le maître mot de Last Blade. La jouabilité, elle, ne souffre pas de défauts gênants.

Les quatre boutons sont mis à contribution :
- A pour les attaques rapides, Arrière + A pour les attaques à courte portée ;
- B pour les attaques puissantes, B + Avant pour les frappes avec un max' d'allonge ;
- C pour les coups de pied, Avant + C pour propulser l'adversaire au bord de l'écran ;
- D est entièrement réservé aux contre-attaques : il permet, seul ou associé à une direction, de déséquilibrer l'ennemi en évitant son coup ;
- Enfin, B + C sert à lancer une attaque « casse-garde », imparable accroupi.

Les habituelles manipulations permettent un nombre impressionnant de coups spéciaux, qui peuvent s'enchaîner à loisir. Pour ce qui est des « Fury », on choisit entre le style « technique » pour enchaîner une Super Combo, ou le style « bourrin » qui offre une super patate, comme à l'ancienne ! Les persos se valent à peu près tous, mais il faut reconnaître que les deux héros de base sont idéals pour commencer. Les joueurs plus expérimentés leur préféreront les autres combattants pour exploiter pleinement cet excellent jeu.

Points forts
Le style des personnages.
La maniabilité.
L'animation.

Raiden Fighters 2

Seibu

81%

Créée en 1990, la série des Raiden en est déjà à son cinquième opus avec cette version. Même si, de l'avis de nombreux joueurs de shoot'em up, le premier était de loin le plus intéressant de la série, c'est avec une certaine excitation que nous avons appréhendé cette suite. Première constatation, dix vaisseaux sont proposés (le record pour un shoot vertical), dont les sept

du premier épisode ajoutés à trois petits nouveaux. Par ailleurs, les graphismes et l'animation sont de bonne qualité, même si les vaisseaux des joueurs sont un peu trop gros (difficile de naviguer entre les balles avec un sprite de 4 cm de large). Bien sûr, les tirs (ennemis ou perso) sont toujours dans la lignée des Raiden (on retrouve le sacro-saint tir « électo-tourbillonnant »), mais sur le plan de l'originalité, on n'enregistre rien de bien neuf. En fait, la faiblesse vient des tirs ennemis qui sont difficilement lisibles (notamment dans le niveau de neige avec des balles jaune pâle sur fond blanc) et la jouabilité s'en ressent d'autant. Pour finir sur une note positive, les concepteurs ont gardé l'idée des bonus cachés un peu partout, ce qui rehausse l'intérêt de ce shoot. Je préfère, néanmoins, Striker 1945 II (testé il y a deux mois).

Points forts
Dix vaisseaux différents.
Les bonus cachés.

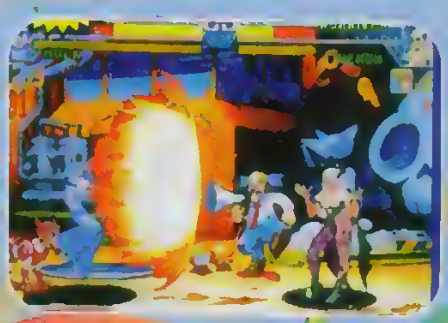
EN BREF

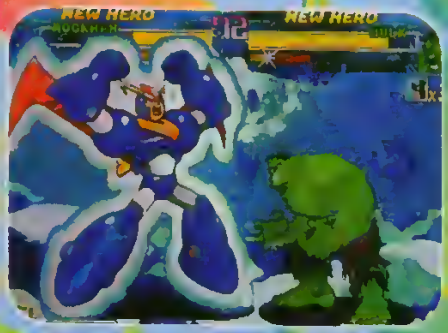
● Road's Edge de SNK est le premier jeu Hyper Neo-Geo à arriver en France. C'est un soft de rallye, plus connu sous le nom de Round Trip RV au Japon. Il offre une conduite sympa qui préfigure de bonnes choses pour l'Hyper Neo-Geo.

● Le 16 décembre dernier, avait lieu la troisième soirée « Player One-APJV-La Tête Dans Les Nuages » qui se déroulait au centre de la Place d'Italie. L'occasion pour Atsuhiro Endo de gagner le tournoi de Virtua Fighter 3, d'empocher une Nintendo 64 et de prouver que les Japonais sont bien les plus fort à VF 3. (Nd Reyda : le deuxième, Joji, était également Japonais !)

Nouvelles du Japon

Ce mois-ci, il y n'a pas foule. À part évidemment les premières photos du super titre : Marvel VS Capcom, qui reprend les super héros ainsi que ceux des anciens jeux Capcom. Mais où s'arrêteront-ils ?
Vous choisissez une équipe de deux personnages parmi quinze. Côté Capcom : Chun-Li, Ryu, Zangief, Morrigan, Captain Commando (héros du beat'em all





éponyme), Megaman (oui, oui !), Hiryu (héros de Strider), et Jin Saotome (héros de Cyberbots). Côté Marvel : Spidey, Captain America, Venom, Hulk, Gambit, Wolverine et War Machine (Iron Man bis). Bien sûr, il est possible d'attaquer à deux simultanément, mais en plus les deux persos se contrôlent en même temps ! Ainsi, si deux joueurs lancent une telle attaque, ce sont quatre combattants qui se fritent en simultané ! D'autre part, un troisième personnage est intégré à l'équipe, mais il ne vous aidera qu'occasionnellement. Ce troisième larron, à choisir parmi vingt persos (dont Arthur de

Ghouls'n'Ghosts, ou Jubilee des X-Men !) est, en quelque sorte, le sauveur de dernière minute.
Le second titre marquant du mois est encore un jeu de baston : Fighting Vipers 2, qui sortira sur la carte model 3 de Sega. Le design des persos a été sensiblement modifié, mais le système de jeu restera très proche...
Voilà, ce sera tout pour aujourd'hui !

Rubrique réalisée par Wonder et Reyda.

Le cheat du mois

Ce petit code, programmé lors de la sélection du perso de Street III Giant Attack, vous permet de jouer avec Gohki/Akuma ! Placez votre curseur sur Ryu, faites Bas, Bas, Haut ; allez sur Ken, faites Haut, Haut, Bas ; retour sur Ryu, pressez Haut ; retour sur Ken, tapez sur bas, puis placez-vous sur Sean, entrez Bas, Bas, Haut, Bas, Haut, Haut, Haut. Papy destroy est à vous !

Dossier spécial

Over the World

Février est un mois traditionnellement pauvre en sorties officielles... Par contre, côté import, on assiste chaque année à un raz de marée en provenance directe du Japon. Une telle profusion est la bienvenue, surtout avec des pointures telles que Gran Tourismo, Yoshi's Story ou encore Grandia ! La qualité associée à la quantité : que demander de plus... si ce n'est un solide porte-monnaie pour acheter certains de ces jeux en import !

Sommaire

PlayStation

Gran Turismo 37
Side by Side Special 44
Front Mission Alternative 48
Chocobo Dungeon 54
Sidewinder 2 56
Critical Blow 58
Tomba! 62
Rockman Dash 65
Tales of Destiny 68
Sohkyu Gurentai 68

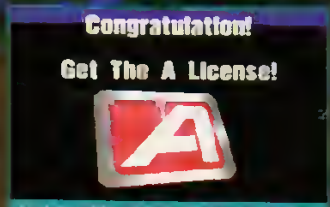
Saturn

Grandia 46
Fatal Fury Real Bout Special 59
Prisoner of Ice 60
Twinkle Star Sprites 66
Textoth Ludo 68
Zap! Snowboarding Trix 98 68
Twin Cobra 2 Plus 69

Nintendo 64

Yoshi's Story 40
Snobow Kids 52
Aero Gauge 68

Comme d'habitude, ce sont encore les Japonais qui ont le privilège de découvrir en premier un jeu. Si ça peut se comprendre dans certains cas, c'est franchement inadmissible lorsqu'il s'agit DU jeu. Gran Turismo est un soft qui a été développé dans le plus grand secret à tel point qu'aucune image, pas même une info, n'a fuité. Un s'est finalement retrouvé avec le produit final et le résultat est tel que plus d'une équipe de développement travaillant sur des jeux de course, et non des moindres, a déposé les armes avant terme. Pascal Jarry, responsable du développement de Porsche Challenge 2, a reconnu la futilité de ses actes et a capitulé. Ainsi, ce soft très attendu ne verra donc pas le jour ! Le fait qu'un développeur reconnaisse la suprématie d'un jeu concurrent est sans aucun doute la meilleure garantie de qualité.



L'obtention de la licence internationale est peut-être la phase de jeu la plus difficile de Gran Turismo.

J'en ai rêvé, Sony l'a fait

Gran Turismo est, pour commencer, un régal pour les yeux. Tout est somptueux tant au niveau des décors que des voitures. Mais c'est avant tout le jeu de course qui procure les meilleures sensations. La conduite est un véritable régal et la vitesse de l'animation saisissante, sans parler des replays d'une qualité quasiment équivalente à celle des images de synthèse. Le jeu propose cent quarante-six modèles de voitures existantes (sans compter les couleurs !). Et toutes ont un pilotage qui leur est propre.

Les replays sont d'un rendu digne de séquences cinématiques précalculées, avec des angles de vue style TV.

Gran Turismo

PlayStation

Les modèles d'usine

Seuls les constructeurs nippons proposent des modèles d'usine spécialement préparés pour les courses. Ces prototypes sont, bien entendu, hors de prix. Mais aux commandes d'un de ces bolides, pas un championnat ne vous résistera.

Les meilleurs jeux venus

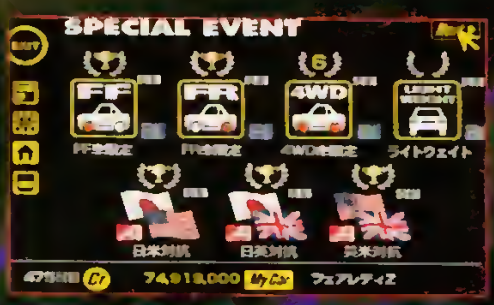
Cette pile de pneus, sur la droite, barre l'accès à une variante du circuit.

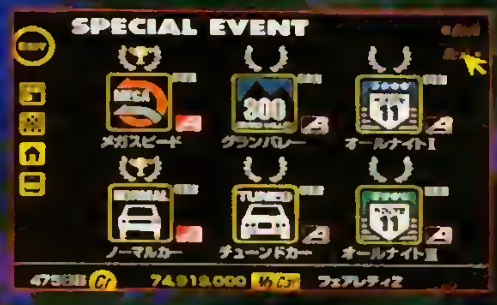
L'un des championnats bonus est basé sur des courses d'endurance de soixante tours, où l'usure des pneus est prise en compte.

On trouve des glissades à la Sega Rally et une tenue de route à la Ridge Racer. L'aspect réglage est très pointu et vous permet de modifier les performances de vos voitures à votre gré. Seulement, avant de pouvoir apprécier tous ces aspects à leur juste valeur, il faudra faire vos preuves. En effet, l'intérêt de Gran Turismo est d'affronter les meilleurs pilotes dans de multiples championnats. Néanmoins, pour y participer, vous devez présenter une licence de pilotage assez difficile à obtenir, notamment celle donnant accès aux championnats internationaux.

Les championnats

Avant de participer aux principaux championnats, vous devrez obtenir trois licences de pilotage. Pour ce faire, vous passerez huit épreuves chronométrées. Les temps impartis sont vraiment très justes et cela se joue souvent au centième de seconde. Une fois la licence internationale en poche, vous pourrez alors vous mesurer aux meilleurs pilotes mondiaux.
Et lorsque vous aurez triomphé du mode « GT League », vous aurez le privilège de participer à de nouveaux championnats, dont un basé sur l'endurance.





L'as des as !

En fait, Gran Turismo ne souffre que d'un seul défaut : sa facilité. Si l'on excepte les licences que l'on a du mal à obtenir, tous les championnats peuvent être dominés outrageusement pour peu que l'on dispose de la voiture adéquate. Les sorties de route et les collisions auraient gagné à être un peu plus pénalisantes, car une petite virée dans un bac à graviers ne vous empêchera pas de gagner. De même, la clef de la victoire sur le circuit urbain réside dans votre faculté à vous flanquer sauvagement contre les murs, afin de rebondir pour récupérer la bonne trajectoire sans perdre trop de vitesse. Tout cela pour dire que le sous-titre « The Real Driving Simulator » me paraît quelque peu prétentieux. Mais, je tiens à signaler, au risque de me répéter, que Gran Turismo est le meilleur jeu de course sur le marché, et que ses éventuels futurs concurrents auront du mal à le surpasser.

Wolfen

Les modèles standards et les customisés

Chaque constructeur vous propose, moyennant finance, d'augmenter les performances d'un de leurs modèles déjà en votre possession. Une fois boostées, ces voitures deviennent alors de véritables monstres de puissance pouvant rivaliser avec les modèles spéciaux hors de prix. Voici une présentation des marques, illustrée par un modèle de série suivi de sa version customisée. Les différences visuelles peuvent vous paraître insignifiantes, mais c'est essentiellement sous le capot que tout se joue.

Aston Martin DB7 Volante

Aston Martin DB7 Volante C

Chevrolet Camaro

Chevrolet Camaro C

Chrysler Viper

Chrysler Viper C

Honda NSX

Honda NSX C

Mazda Demio

Mazda Demio C

Mitsubishi GTO

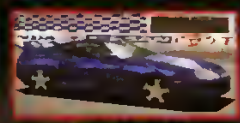
Mitsubishi GTO C

Nissan FairLady Z

Nissan FairLady Z C

Subaru Legacy

Subaru Legacy Y


Toyota Supra RZ

Toyota Supra RZ C

TVR Cerbera

TVR Cerbera C

Gran Turismo

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur
SONY

textes
JAPONAIS

genre
« ZE » JEU DE COURSE

Voir texte et photos de ce jeu !

Sorties de route et collisions pas assez pénalisantes.

Pour la version française...encore un peu de patience.

Certains virages sont délicats à négocier. Avec des réglages inadaptés, la voiture peut se retourner. Seul Reyda y est parvenu !

À deux joueurs, la sensation de vitesse est divisée par deux...

... toutefois, les replays sont toujours aussi somptueux.

Yoshi's Story

Nintendo 64

On l'attendait depuis un petit moment le nouveau jeu de plate-forme « made in Nintendo Japan ». Et il semble que l'éditeur revienne à ses amours passées, car Yoshi est le premier jeu de plate-forme en 2D de la Nintendo 64 (c'est fou non, de dire ça : le premier jeu de plate-forme 2D !). Le parallèle avec les jeux 16 bits ne s'arrête pas seulement au choix du graphisme bitmap. Le concept est lui aussi rétro : proche même des suite de plate-forme 8 bits. Ainsi, il n'est pas possible de sauvegarder sa position en cours de jeu : vous engagez une partie qui s'achève une fois tous vos Yoshi disparus, ou une fois le jeu fini ! Yoshi se joue comme on lirait un conte : de temps en temps — une partie avant de se coucher ! Lorsque l'on commence une partie, le livre de Yoshi s'ouvre. C'est un livre d'images tout mignon qui compte six chapitres ; et dans chacun d'eux, on joue un niveau au choix parmi quatre. Une fois les six chapitres passés et le dernier gardien défait, ce livre se ferme, générique de fin à l'appui. Au total, on compte vingt-quatre niveaux et le principe de progression ressemble un peu à celui du shoot'em up mythique : Darius (avec sa progression par arborescence). Le but du jeu est simple. Le Yoshi est un animal friand de fruits : il doit donc avaler trente fruits (par level). Lors des premières parties, on avale tout ce qu'on voit (pommes, pastèques, bananes, raisin, ...), et bien évidemment, on finit le

Allez-y, faites tourner la roue ! On ne devient pas millionnaire mais cela permet de finir le niveau.

Lorsque vous finissez le jeu, les niveaux joués pourront être rejoués dans le mode Entraînement. Pour amateurs de scores.

Pour avoir accès à tous les niveaux du chapitre suivant, il faut trouver trois cœurs.

Un Yoshi ébahi devant la taille d'un gentil monstre complètement malléable.

Voler sur un nuage... Les nostalgiques se souviendront d'un certain jeu de plate-forme.

Il faut tenir tous ces cubes en équilibre jusqu'au drapeau pour obtenir des melons bien frais. Miam !

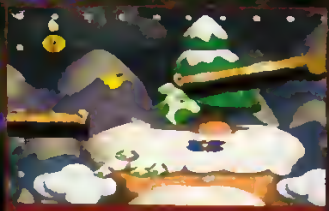
L'avis de Milouse

« Nintendo signe à nouveau un jeu qu'aucun concurrent ne semble capable de produire, mais on sent comme un essoufflement au travers de cette dernière production. M. Myamoto serait-il à court d'idées ? Car avant de faire la chasse aux meilleurs scores, j'aurais aimé me laisser transporter dans un challenge un peu plus palpitant. Reste que la jouabilité et les graphismes sont à la hauteur de mes attentes et que les melons, j'aime ça. Mortel ! »

Le personnage marqué d'un chiffre symbolise une étape de la progression dans le jeu. Il permet de se téléporter.

La délicate odeur d'une fleur de laine. Le Yoshi est très sensible aux odeurs...

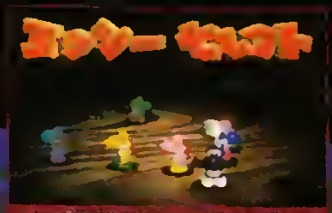
Le traditionnel niveau marin. Pas d'effets spectaculaires, mais on y évolue avec plaisir.



Il faut bien s'armer pour le combat et pour crever les bulles contenant les précieux fruits.

niveau. Un écran apparaît ensuite pour compter les points en fonction des fruits absorbés, des pièces ramassées, des ennemis éliminés et des gros cœurs récupérés. Si vous trouvez les trois cœurs d'un niveau, vous poursuivez alors dans le chapitre suivant, et choisissez un nouveau niveau (parmi quatre). Sachez qu'un mode Entraînement permet de se faire la main (et des sous, salut les champions !) sur les niveaux déjà joués — lesquels apparaîtront dans ce mode une fois le livre refermé. Voilà, vous connaissez presque tout... Pour le reste, les photos vous donneront une idée de la qualité des graphismes. Sachez que des dizaines d'astuces permettent de faire apparaître des fruits (essentiellement des melons, apanage de tout les Yoshi), de visiter des passages secrets... Pas de doute, ce Yoshi rappelle un peu le premier Mario et c'est pour cela qu'il est bon. On ne se lasse pas de l'explorer. Un très bon jeu riche, dont le seul défaut est la musique que n'arrête pas de me siffloter Milouse aux oreilles !

Leflou



Le Yoshi noir aime tous les fruits. Il est caché dans le deuxième chapitre (ou monde) du livre. À vous de trouver le niveau et l'endroit...

Ne faites pas avaler n'importe quoi à un Yoshi. Son palais délicat ne supporte que les fruits.

Yoshi's Story

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	NINTENDO
textes	JAPONAIS
genre	PLATE-FORME À PAPA

Niveaux vastes et riches.

Style graphique unique.

On fait une partie... mais pas deux d'affilée.

Musiques mignonnes mais rapidement saoulantes.

Des Yoshi et des hommes

Les Yoshi n'aiment que les fruits. Pire encore : certains d'entre eux ne raffolent que d'une variété. Bien sûr, ils mangeront les autres, mais avec moins de gourmandise. Voici la liste des fruits fétiches des principaux Yoshi.

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

SKULL MONKEY

Un des premiers jeu où sont représentés des personnages en pâte à modeler.

TOMB RAIDER II

6 nouveaux niveaux de nouvelles armes et de nouveaux gadgets.

OUVERTURE DU PREMIER CORNER DOCK GAMES à CHATEAU-GONTIER (53)

CLIP CLAP : 5 PLACE DU PILORI
02.43.70.37.45

Les CORNERS DOCK GAMES sont des espaces de jeux vidéo (neufs et occasions) implantés dans les centres ville de 15000 habitants chez les commerçants indépendants. Ils bénéficient de la notoriété et de l'organisation du groupe Dock Games (renseignements : 05.45.94.74.20)

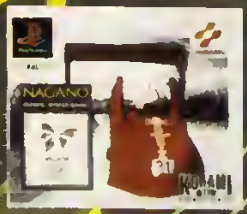
DOCK GAMES S'ENGAGE

- **A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.** Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo
- **A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.**
- **A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.** Chaque magasin présente plus de 2000 jeux d'occasion.
- **A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.** Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques

DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**

Complot à la cour du Roi Soleil

Installez-vous au volant de bolides pour une course à travers la nuit.



Retrouvez les disciplines des J.O. 98 d'hiver de Nagano.

Attention de ne pas filer votre Playstation avec ce nouveau jeu de flipper

Un des jeu d'aventure le plus attendu de l'année, indispensable !!!

NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - SUISSE - DOM TOM

GENEVE 4
Cc de Meyrin
av. feuillasse 24
022.980.07.80

ST NAZAIRE
28, av. de la République
02.40.22.60.15

CHAMBERY
120, rue Croix d'Or
04.79.60.03.81

SIGNY
Cc de Signy
022.363.03.09

BOURG-EN-BRESSE
6, rue Charles Robin
04.78.60.33.60

YVERDON LES BAINS
Galerie des Remparts 11
024.426.58.00

CHARLEVILLE-MEZIERES
39-41 passage de la République
03.24.57.43.19

NEUCHATEL
rue Seyon 32
032.724.12.55

THIONVILLE
21, rue de l'ancien Hôpital
03.82.54.44.11

CREIL CENTER
75-77, rue de la République
NOUVELLE ADRESSE
03.44.25.56.64

FRANCE

AGEN	Tél : 05 53 87 92 52
AIX en PROVENCE	Tél : 04 42.93 60 10
AJACCIO	Tél : 04 95.21 19 05
ALBI	Tél : 05 63.49 94 40
AMIENS	Tél : 03 22 82 26 65
ANGERS	Tél : 02 41 87 59 14
ANGOULEME	Tél : 05 45 94 43.15
ANNECY	Tél : 04 50 51.44 96
ANNEMASSE	Tél : 04 50 67 16 75
ARLES	Tél : 04.90 96 84.81
ARRAS	Tél : 03 21.23 45.25
AUBERVILLIERS	Tél : 01 43 52 70.23
AUXERRE	Tél : 03 86 52 22 21
AVIGNON	Tél : 04 90.82 22 61
BAYONNE	Tél : 05 59 59 41.61
BESANÇON	Tél : 03 81 61 87 09
BLOIS	Tél : 02.54 78 97 38
BORDEAUX CENTER	Tél : 05 56 31 25 29
BOULOGNE sur MER	Tél : 03 21 30 20 95
BOURG-EN-BRESSE	Tél : 04 78 60 33.60
BREST	Tél : 02 98 46 11 46
BRIGNOLES	Tél : 04 94 72.05 45
BRIVE	Tél : 05.55 17 92 30
CHALON S/SAONE	Tél : 03 85 42 96 58
CHAMBERY	Tél : 04.79 60 03 81
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 03 24.57 43 19
CHOLET	Tél : 02 41.46.06 01
CLERMONT-FERRAND	Tél : 04.73 28 93.37
COGNAC	Tél : 05 45.35 07 45
CREIL CENTER	Tél : 03 44 25 56 64
DIEPPE	Tél : 02 35 84 83 90
DIJON	Tél : 03 80 56 95 94
DRAGUIGNAN	Tél : 04 94 50 89 50
DUNKERQUE CENTER	Tél : 03 28 66 73 73
FECAMP	Tél : 02.35 29 90 00
FONTAINEBLEAU	Tél : 01 60 72 60 56
FREJUS	Tél : 04 94 53 64 16
GRENOBLE	Tél : 04 76 47 14 25
NAGUENAU	Tél : 03 88 73 53 58
LA ROCHELLE	Tél : 05 46.41 28 01
LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 01 41 61.03 17
LE HAVRE CENTER	Tél : 02 35 19 36 46
LE PUY en VELAY	Tél : 04.71.09 37 17
LES LILAS	Tél : 01 43 63 05 37
LILLE	Tél : 03.20 51 44 75
LYON CENTRE	Tél : 04 76 60 33 60
MACON	Tél : 03.85 40 91.74
MARSEILLE	Tél : 04 91 78 96 75
MEAUX	Tél : 01 60 25 11.56
MELUN	Tél : 01 64 37.41 96
METZ	Tél : 03.87 36 33 33
MONT de MARSAN	Tél : 05.58 06 39 51
MONTLUÇON	Tél : 04 70 05 94 62
MONTAUBAN	Tél : 05 63 66 57 33
MONTPELLIER	Tél : 04 67 60 42 57
MOULINS	Tél : 04 70 34.09 95
NARBONNE	Tél : 04 68 32 07 60
NIMES	Tél : 04 66 21 61.33
NIORT	Tél : 05 49 77 05.13
ORLEANS	Tél : 02 38 77 98 30
PAU CENTER	Tél : 05.59 72 91 32
PERIGUEUX	Tél : 05 53 09 84 00
PERPIGNAN	Tél : 04 68 34 05.11
QUIMPER CENTER	Tél : 02 98 64 29 15
REIMS	Tél : 03 26.77.96 76
RENNES	Tél : 02 99 31 11 26
RODEZ	Tél : 05 65 68 94 58
SALON DE PROVENCE	Tél : 04 90 56 61 21
SARREGUEMINES	Tél : 03 87.02 96 00
SETE	Tél : 04 67.74 81 46
ST ETIENNE	Tél : 04 77.41 84 79
ST NAZAIRE	Tél : 02 40 22 60 15
STRASBOURG	Tél : 03 88 22 54 81
TARBES	Tél : 05 62 44 92 92
TARNOS	Tél : 05 59.64 18 66
THIONVILLE	Tél : 03.82 53.51 11
THONON les BAINS	Tél : 04 50 71 69 02
TOULON	Tél : 04 94 91 39 69
TOURS	Tél : 02 47.20 42 30
TROYES	Tél : 03 25 73 11 28
VALENCE	Tél : 04 75.56 72 90
VALENCIENNES CENTER	Tél : 03 27 47 30 60

SUISSE

GENEVE 1	Tél : 022 940 03 40
GENEVE 2	Tél : 022.600 30.50
GENEVE 3	Tél : 022 700 83 63
GENEVE 4	Tél : 022 980 07 60
LAUSANNE	Tél : 021 329 04.14
NEUCHATEL	Tél : 032 724 12 55
SIGNY	Tél : 022 363 03 09
SION	Tél : 027.323 63 55
YVERDON LES BAINS	Tél : 024 426 58 00

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80
Toute personne qui aurait été lésée ou trompée en contactant l'ancien numéro "022 800 30 90" est prié de bien vouloir nous en avertir pour suite à donner

DOM TOM

FORT de France	Tél : 05 96 63.12 13
POINTE à PITRE	Tél : 05 90 93 20 69
St DENIS de la REUNION	Tél : 02 62 41 98 24

©FRANCE COMPO 04.77.72.04.11

SNOW RACER

Un jeu de snowboard et de ski où associe compétition et plaisir.

NEW

FIFA 98 — TOP

Qualifiez-vous pour la Coupe du Monde 1998.

NIGHTMARE CREATURES — NEW

Quand vos pires cauchemars deviennent réalité !

PlayStation

CONSOLE PLAYSTATION + 1 PAD
990 FRS

ROAD RASH 3D — NEW

Enfourchez des cylindrée d'exception avec Road Rash 3D.

3D BOMBERMAN — NEW

Accros de snowboard, les pistes sont à vous...

DOCK GAMES RECHERCHE DES PARTENAIRES EN FRANCE

POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS ALENÇON, ALÈS, AURILLAC, BEAUVAIS, BELFORT, BELLEY, BERGERAC, BETHUNE, BÉZIERS, BOURGES, BRIANÇON, BRIOUDE, CAEN, CAHORS, CALAIS, CANNES, CARCASSONNE, CARPENTRAS, CASTRES, CHALONS S/MARNE, CHARTRES, CHATEAUROUX, CHATEAUROUX, CHAUMONT, CHERBOURG, COMPIÈGNE, CORBEIL, DAX, DIGNE, DINAN, DOLE, DOUAI, EPERNAY, EPINAL, EVREUX, FIGEAC, FOIX, GAP, GRASSE, GUÉRET, HYÈRES, ISSOIRE, LA ROCHE S/YON, LAON, LE MANS, LIBOURNE, LISIEUX, LONS-LE-SAUNIER, LORIENT, MANTES, MARMANDE, MENDE, MENTON, MILLAU, MONTARGIS, MONTE-CARLO, MONTÉLIMAR, MORLAIX, MULHOUSE, NANTERRE, NANTES, NANTUA, NEVERS, NICE, ORANGE, PÉRIGUEUX, POITIERS, PONTIVY, PONTOISE, PRIVAS, RIOM, ROANNE, ROCHEFORT, ROUEN, SAUMUR, SENS, SOISSONS, ST BRIEUX, ST CHAMOND, ST FLOUR, ST LO, ST MALO, ST OMER, ST QUENTIN, THIERS, TULLE, VANNES, VERSAILLES, VICHY, VIENNE, VIERSON, VILLEFRANCHE DE ROUERGUE, VILLEFRANCHE S/SAÔNE, VILLEUNEUVE-SUR-LOT..

(ET DANS TOUTES LES VILLES REPRÉSENTANT UNE ZONE DE CHALANDISE DE PLUS DE 50 000 H)

SUPER MARIO 64 — TOP

Découvrez la navigation à 360° dans un univers tout en 3D.

VIRTUA FIGHTER — TOP

Le 1er jeu à avoir des sensations physiques avec son Kit de Vibration.

USA — NEW

Appuyez sur le champagnon et sillonnez les autoroutes américaines.

DES COMMERCANTS INDEPENDANTS

POUR LA MISE EN PLACE DE CORNERS

Dans des villes de moins de 20 000 h, emplacement n°1 centre ville ou petits centres commerciaux ayant une activité jouet, librairie, disque, photo-vidéo, produit brun, surface nécessaire 15 à 20 m2 + une vitrine.

DES PARTENAIRES POUR L'ETRANGER

BELGIQUE - ESPAGNE PORTUGAL ITALIE - MAROC

Avec une chaîne de magasins existante ou avec une entreprise désireuse de développer la Marque DOCK GAMES dans son pays.

POUR TOUTES INFORMATIONS - TÉLÉPHONEZ au 05.45.94.74.20
ou Rendez-vous sur le **SALON INTERNATIONAL DU JOUET**
du 29 janvier au 2 février (STAND K 17)

HIT

Mettez vous dans la peau de 007, dans cette adaptation très réussie.

Tetrisphere — Nintendo 64 — NEW

Tétris prend une nouvelle dimension avec cette version 3D

TOP

De superbes animations, la 3D lui son apportées.

FIFA 98 — HIT

Qualifiez-vous pour la Coupe du Monde 1998.

DIDDY KONG RACING — HIT

Retrouvez Diddy Kong pour de nouvelles courses encore plus délirantes.

CONSOLE NINTENDO64
(Distributeur Officiel Nintendo France)
999 FRS

NINTENDO 64

NAGANO — NEW

Retrouvez les disciplines des J.O. 98 d'hiver de Nagano.

MARIO KART 64 — HIT

Mario et ses bolides tout en 3D, de 1 à 4 joueurs, avec ses 20 circuits.

Si vous avez en projet, l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville, nous avons peut-être une solution pour vous.

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 5 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 90 magasins en France et en Europe dans des centres villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - ZI n°3 Espace Victor Hugo - BP 39 - 16340 L'ISLE D'ESPAGNAC

* Selon le stock des magasins, l'état le vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** la carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES.
Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées

Side By Side Special

PlayStation

Jeu d'arcade à l'origine, cette nouvelle version de Side By Side, sous-titrée Special sur PlayStation, en conserve l'esprit. Elle comprend d'ailleurs les quatre courses disponibles sur la borne, plus six autres. Ce total de dix courses différentes serait plutôt honorable si Gran Turismo n'était pas là. Bien que les deux jeux soient radicalement différents, Side By Side risque de souffrir de l'inévitable comparaison face à un concurrent hors catégorie, car ultime. Néanmoins, Side By Side devrait séduire les fans de jeux sous arcade grâce à son impression de vitesse très bonne et à sa prise en main immédiate. Heureusement, car la maîtrise des dérapages est indispensable pour espérer finir certaines courses. Ces dernières se déroulent à des saisons différentes et donc dans des décors relativement variés, où le pilotage doit être adapté. Il suffit de faire une course sur la neige et une autre sur l'asphalte pour s'en rendre parfaitement compte !

Une animation rapide

Techniquement, les graphismes sont inégaux. Certains stages sont assez beaux et d'autres beaucoup plus ternes.

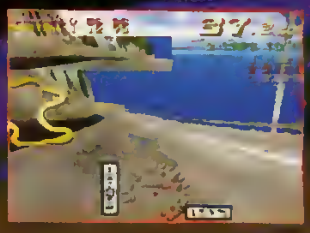
Le replay permet de revoir les courses sous différents angles de caméra. Vous pouvez même les sauvegarder.

Comme c'est souvent le cas, la vue intérieure est celle qui procure le plus de sensations... notamment lors des travers.

Certains décors sont plus beaux que d'autres, comme celui d'automne, aux couleurs chaudes et chatoyantes.

Les vues

Vous avez le choix entre trois vues différentes : la classique vue intérieure, plus deux extérieures, à des hauteurs différentes.



L'animation est très rapide mais souffre d'un clipping assez marqué ; certains éléments du décor s'affichant assez tardivement. Les replays, que l'on peut sauvegarder, permettent d'admirer sa course sous des angles de caméra variés. Même s'ils sont relativement beaux, la comparaison avec ceux de Gran Turismo est meurtrière. Enfin, autre aspect arcade, l'absence de championnat avec un calendrier de courses précis. Ici, vous pilotez course par course, ou vous tournez en Time Trial. Side By Side conviendra parfaitement à ceux qui aiment jouer sans se prendre la tête, et qui pourraient être rebutés par l'aspect simulation poussé à l'extrême de Gran Turismo. Mais les amateurs de pilotage et de réalisme (j'en suis un) préféreront ce dernier sans la moindre hésitation. Il faut de tout pour faire un monde, et c'est tant mieux !

Chon

Side By Side Special

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	TAITO
textes	ANGLAIS
genre	COURSE AUTO

L'impression de vitesse
La prise en main.
Les replays.

Le clipping.
Le nombre de circuits.

Les circuits

Voici les dix courses disponibles dès le début. Certains tracés portent le même nom, et se déroulent à des époques de l'année différentes. Pour emprunter ces pistes, vous disposez de plusieurs bolides. Nissan, Toyota, Honda, etc. comme vous le constatez, tous sont de marques japonaises.

Theme of Spring (printemps)
Honda

Midnight (octobre)
Mitsubishi

Thawing (été)
Toyota

Thawing (hiver)
Subaru

Theme of Spring (avril)
Honda

Read Leaves (juillet)
Nissan

Red Leaves (automne)
Toyota

Thawing (spécial)
Nissan

Thawing (mars)
Mazda

Midnight
Honda

Over the World

Il est enfin entre nos mains : Grandia, LE jeu de rôle que tous les possesseurs de Saturn attendaient avec impatience. Même topo que pour la plupart des jeux, on insère le CD, et on mire la cinématique : c'est très beau, l'univers présenté dans la démo est assez original et augure bien du travail effectué pour donner vie à l'univers de Grandia. Même si le coup de la « civilisation antique disparue depuis fort longtemps et même que le héros l'a retrouvé » sent un peu le réchauffé, on est quand même curieux de connaître le dénouement du scénario. Bref, on se lance dans l'aventure...

Vos persos disposent de coups spéciaux qui nécessitent un certain niveau de compétence dans tel ou tel domaine.

Initiation à l'aventure très agréable pour commencer. On se familiarise rapidement avec les commandes très simples et l'utilisation intelligente de la caméra.

Les divers angles de caméra permettent, par exemple, d'admirer la fontaine de votre village sous son meilleur jour !

La carte de la ville est disponible en pressant X : pratique pour vous situer, mais aussi pour repérer les objets et les gens.

Grandia

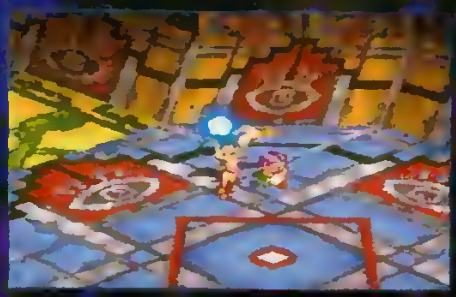
Saturn

Surprise, on incarne un mauvais garnement, Justin, qui, accompagné de sa copine Sue, doit retrouver des trésors de pacotille pour répondre au défi lancé par son rival. Ambiance bon enfant et initiation à l'aventure très agréable pour commencer. On se familiarise rapidement avec les commandes très simples et l'utilisation intelligente de la caméra.

Le jeu est en vraie 3D ; on peut donc observer les bâtiments et quelles sous tous les angles. Certes, les personnages sont en bitmaps mais ça ne gâche rien. Après un petit village, en-case destiné à mettre en appétit les aventuriers que nous sommes, débute la véritable exploration du monde. Les déplacements sur la carte sont vus de haut, mais toujours en 3D. Vous pouvez courir pour éviter les petits monstres errants, bien visibles.

Et toujours la magie...

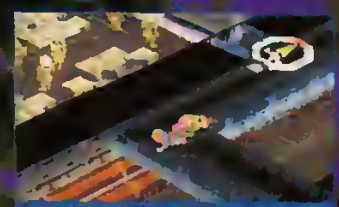
Il est évidemment possible de faire appel à la magie pour résoudre les combats les plus ardus. Le personnage qui jette un sort se concentre un moment, avant de lancer la patate qui fait mal (attention, s'il est la cible d'une attaque puissante, il perd sa concentration et son sort est annulé). Par exemple, la colonne de feu que vous voyez inflige des dégâts monstrueux à toutes les créatures qui ont le malheur d'être trop près de la cible. Cible qui finit bêtement immolée. C'est pourquoi il est primordial de réfléchir avant de lancer ses sorts.



À l'extérieur, les monstres pullulent ; mais vous avez la possibilité d'éviter les affrontements en vous esquivant habilement.

Les combats évoquent à la fois Lunar et Albert's Odyssey, pour ceux qui connaissent. Pour les autres, disons que ça devient rapidement une mêlée générale.

La carte du monde est superbe, en haute résolution.



Comme dans tout bon film d'action, vous vous promènerez dans les conduits d'aération d'une base militaire.

(ce qui est pratique), et rallier l'entrée des villes et donjons sain et sauf. Ces donjons sont étonnants, et l'atmosphère qu'ils dégagent est proche de celle ressentie en regardant « Nadia, le secret de l'eau bleue » : on découvre les vestiges d'une civilisation mi-inca mi-égyptienne, plutôt attachante. Les dédales sont nombreux mais des points « carte » sont disponibles. Des mécanismes (genre ascenseurs et trappes) compliquent un peu le tout, mais on finit par s'en tirer.

Les combats, quant à eux, semblent légèrement confus au début, mais ils recèlent des subtilités très consistantes. En plus des magies et autres coups spéciaux, on peut frapper « normalement » en choisissant de tenter une Combo qui, au final, fait beaucoup de dégâts (surtout en contre), ou une frappe puissante qui va planter l'action de l'ennemi si elle fait mouche. Il est donc possible en tentant des « contre-attaques » d'empêcher les adversaires de lancer leurs sortilèges, par exemple. La position des personnages est importante car certains sorts ou coups spéciaux touchent les ennemis rapprochés ; aussi faut-il garder un œil sur les déplacements des belligérants. Après le combat, les persos augmentent logiquement dans les compétences utilisées.

L'aventure semble longue (2 CD) et variée. Les personnages sont attachants et progressent exactement comme vous le désirez. Si ce soft était traduit, nul doute qu'il connaîtrait un grand succès : tous les petits plus qu'offre Grandia en font un très bon jeu.

Reyde

Après chaque combat, vos persos progressent dans les compétences utilisées.

Ce drôle de tipi lumineux est, vous l'avez deviné, un point de sauvegarde qui vous permet, en plus, de restaurer vos HP.

Certains passages riches en contraste sont graphiquement très réussis...

Grandia

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	GAME ARTS
textes	JAPONAIS
genre	RPG

Évolution réelle des personnages.
3D bien exploitée.

Moins beau que la moyenne.

Si vous êtes depuis longtemps dans le milieu des consoles, ou bien un lecteur actif de Player One (ce qui va souvent de pair), vous connaissez certainement l'un des meilleurs wargames de la Super Nintendo, en 3D isométrique : Front Mission, de Square. Après nous avoir pondu une version « jeu d'arcade » baptisée Gun Hazard, toujours sur SNES, Square nous a offert récemment un petit retour aux sources sur PlayStation, nommée logiquement Front Mission Second. Il mélange graphismes en bitmaps sur la carte globale et combats singuliers en 3D bien moderne.

Et c'est aujourd'hui reparti pour ce volet un peu spécial, dénommé « Alternative », qui reprend l'univers de Front Mission mais propose carrément l'Afrique comme champ de bataille. Contrairement aux précédents volets, il ne se déroule pas au tour par tour, et vous ne pouvez plus décider quelles actions chacun des méchas doit effectuer. C'est un wargame en temps réel, un peu comme ceux qui sont à la mode sur PC ces temps-ci ; ce qui limite l'aspect réflexion propre aux wargames traditionnels. Le tout est animé en permanence, tout en 3D, et une caméra paramétrable à loisir suit constamment les déplacements de votre équipe de démolition. C'est très beau et très impressionnant au début, mais un peu soporifique à long terme car on a l'impression d'être un spectateur passif. De plus, vous gérez les méchas par escouade de trois, en leur donnant seulement des ordres sommaires : « engagez le combat » ou

Vous pouvez répartir des points pour décider du comportement en combat de chacun des méchas. Une marque de finesse agréable.

PlayStation

Front Mission Alternative

La vue intérieure, très réaliste, rend compte des mouvements du mécha. Les escarmouches prennent alors de l'ampleur.

Ce tank est l'unique survivant de son détachement — plus pour très longtemps...

« évitez l'affrontement », « concentrez-vous sur une cible » ou « tirez dans la mêlée ». Cela peut sembler restreint, mais, après tout, l'issue des missions dépend également de la façon dont vous aurez équipé vos troupes, des points où vous les aurez envoyées, ainsi que de votre promptitude à leur distribuer les ordres. Vous ne pouvez, hélas, diriger que trois escouades simultanément (donc neuf robots en tout), mais cela suffit largement pour élaborer des stratégies d'encerclement ou de diversion. Vos méchas ne sont pas anonymes puisqu'ils sont pilotés par des mercenaires au caractère et au comportement bien distincts. Ils peuvent se faire descendre, auquel cas ils évacuent leur machine en flammes et sont à nouveau disponibles pour la mission suivante. Le seul qui ne doit pas être « fumé », c'est Earl Mc Coy, le héros du jeu, sous peine de recommencer depuis le début. On apprend rapidement à « manager » sa petite équipe, en gardant en tête qu'il faut savoir fuir au bon moment, tu qu'il est parfois nécessaire d'envoyer ses hommes au casse-pipe. Attention tout de même, les méchas dernier cri sont disponibles en quantité limitée. Les missions qui ont été ratées peuvent être recommencées avec un équipement différent, jusqu'à la victoire. On passe donc des nuits à régler ses petits robots, à enchaîner les missions à travers l'Afrique, défiant les bases ici et là, prenant des bases et louant les services du marchand d'armes qui vend du matériel de précision.

Le jeu est très long et promet des heures d'amusement, au pours desquelles vous pourrez sinister un jus de pomme tout en mettant à feu et à sang les hommes des despotes africains. Vaste programme !

Reyda

La possibilité de zoomer jusqu'au cœur de l'action permet de contrôler l'avancée de vos troupes.

Au sommet de ce plateau se cachait un comité d'accueil. Les pauvres !

Front Mission Alternative

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur
SQUARESOFT

textes
ANGLAIS-JAPONAIS

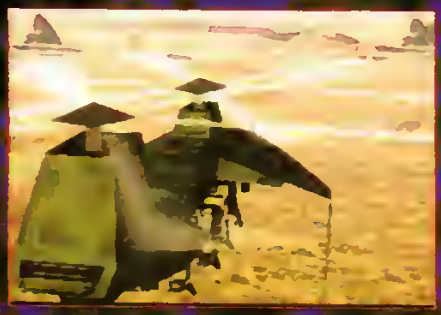
genre
WARGAME

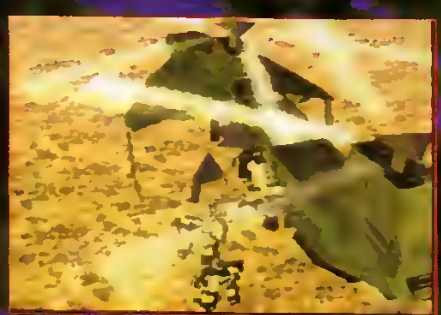
Stratégique.
Tout en 3D : on s'y croirait.

Interactivité limitée.
Musique « teknorrible »

Héliporté !

Les traditionnelles animations d'avant-mission se suivent et ne se ressemblent pas : ici, vous voyez vos troupes larguées en plein désert du haut d'un hélicoptère porteur. On peut au passage admirer la beauté et le réalisme de cette scène... avant de reprendre ses esprits. Après tout, la base ennemie n'est plus très loin.





VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 games

Super Nintendo

CASPER	349,00
DBZ HYPER DIMENSION + 1 MANETTE	449,00
FIFA 98	329,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE	**399,00**
LE ROI LION	299,00
LOST VIKING 2	299,00
LUCKY LUCKE	249,00
NBA LIVE 97	249,00
SCHTROUMPFS 2	**299,00**
SECRET OF EVERMORE + GUIDE	399,00
SIM CITY 2000	349,00
SPIROU	199,00
SUPER MARIO ALL STAR	249,00
TERRANIGMA + GUIDE	399,00
TETRIS ATTACK	349,00
TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	249,00

- MANETTE RHINO 69,00
- MANETTE ASCII 99,00
- ALIMENTATION SECTEUR 199,00
- PRISE PERITEL 149,00

Promos

ASTERIX	**149,00**
ASTERIX ET OBELIX	249,00
BATMAN FOR EVER	**149,00**
DONKEY KONG 1	249,00
FOREMAN FOR REAL	149,00
F ZERO	149,00
HAGANE	**99,00**
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	199,00
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	149,00
JUOGE DREDD	**149,00**
KILLER INSTINCT	**99,00**
LES SCHTROUMFS	109,00
MARIO KART	109,00
MORTAL KOMBAT	129,00
MORTAL KOMBAT 2	169,00
MYSTIC QUEST	129,00
NHL 96	129,00
PACK ATTACK	149,00
PLOK	129,00
REVOLUTION X	**99,00**
SUPER BC KID	**149,00**
STARTRECK DEEP	149,00
STAR WARS	249,00
SUPER SOCCER	149,00
SUPER TENNIS	149,00
TETRIS + DR MARIO	249,00
TINTIN AU TIBET	199,00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT	**199,00**
WARLOCK	129,00
WORLD MASTER GOLF	149,00
WRESTLEMANIA	**169,00**
ZELDA 3	229,00
ZOOP	99,00

Megadrive

FIFA 98	299,00
INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	199,00
J. MADDEN 97(EUR)	199,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**199,00**
NBA LIVE 97 (EUR)	199,00
SCHTROUMPS 2 (EUR)	199,00

- MANETTE 6 BOUTONS 99,00

Promos

ALIEN 3 (EUR)	99,00
BATMAN FOREVER (EUR)	149,00
DRAGON BALL Z (JAP) + ADAPTATEUR	199,00
DT ROBOTNIK (EUR)	129,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00
EARTHWDRM JIM 2 (EUR)	**149,00**
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00
FIFA 97 (EUR)	169,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	129,00
J. MADDEN 96 (EUR)	149,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE (EUR)	199,00
NBA JAM TE (EUR)	**129,00**
NBA LIVE 96 (EUR)	149,00
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	99,00
NFL QUATERBACK 96 (EUR)	129,00
NHL 96 (EUR)	149,00
PHANTOM 2040 (EUR)	69,00
REAL MONSTER (EUR)	09,00
REVOLUTION X (EUR)	**99,00**
ROAD RASH 2 (EUR)	129,00
ROLO THE RESCUE	**99,00**
SOLEIL (EUR)	**149,00**
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	**99,00**
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	**199,00**
ZOOP (EUR)	69,00

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX 999 F

DINOSAURE VIRTUEL + CALCULATRICE ou CHIEN VIRTUEL + CALCULATRICE 99 F

Game Boy

CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR 349 F

ASTERIX	149,00
ASTERIX ET OBELIX	249,00
BOMBER JACK	99,00
BRAIN DRAIN	199,00
DOCTEUR MARIO	129,00
DONKEY KONG LAND 2	229,00
DONKEY KONG LAND 3	249,00
EARTH WORM JIM 2	129,00
F1 RACE	129,00
FERRARI	129,00
GOLF	129,00
HERCULE	249,00
KILLER INSTINCT	199,00
KIRBY'S DREAM LAND	199,00
LE ROI LION	249,00
LES SCHTROUMPS	199,00
MARIO ET YOSHI	129,00
MARIO LAND	169,00
MARIO LAND 2	199,00
MARIO PICROSS	199,00
MAX	99,00
MEGAMAN WORLD	129,00
MORTAL KOMBAT 3	169,00
PINOCCHIO	249,00
POP UP	09,00
PRIMAL RAGE	09,00
SPIROU	129,00
STREET FIGHTER 2	249,00
TAMAGOSHI	199,00
TARZAN	169,00
TETRIS ATTACK	109,00
TINTIN AU TIBET	109,00
UN INDIEN DANS LA VILLE	249,00
WARIO LAND	199,00
WAVE RACE	129,00
WWF RAW	149,00
ZELDA	129,00

3DO

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	99,00
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00
BATTLE SPORT	99,00
CASPER (NTSC)	**99,00**
CORPSE KILLER	99,00
DOOM	99,00
FIFA SOCCER	**99,00**
FLIGHT STICK (SIMULATION)	199,00
FLYING NIGHTMARE	99,00
HELL	99,00
IMMERCENARY	09,00
INCREDIBLE MACHINE	09,00
IRON ANGEL	09,00
JOYPAD PANASONIC	09,00
KING DOM	
THE FAR REACHES	09,00
LAST BOUNTY HUNTER	09,00
OLYMPIC GAMES	**299,00**
PEEPLE BEACH GOLF	99,00
PGA 96	09,00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00
QUARANTINE	09,00
RETURN FIRE	09,00
RISE OF THE ROBOT	99,00
SAMPLER 2 10 DEMOS +TEST MEMOIRE 15 mn	**79,00**
SHOCK WAVE 1	69,00
SHOCK WAVE 2	09,00
SNOW JOB	09,00
SPACE HULK	**99,00**
SPACE PIRATE	09,00
STAR BLADE	09,00
STATION INVASION	09,00
STELLA 7	79,00
STRIKER	99,00
SYNDICATE	09,00
TOTAL ECLIPSE	09,00
VIRTUOSO	09,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	99,00
WING COMMANDER 3	**99,00**
ZNADNOST	**99,00**

Neo Geo

ART OF FIGHTING	249,00
FATAL FURY II	249,00
WORLD HEROES II	249,00

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 1 FILM 990 F

TOUS LES TITRES AU MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Nec

→ **MEMORY CARD 199 F**

CD CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

DINOSAURE, CHIEN ou DAUPHIN VIRTUEL 49 F

Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU 299,00

Neo Geo CD

→ **NEO GEO CD + 1 jeu au choix 2490 F**

AGRESSOR OF THE DARK COMBAT	199,00
ALFA MISSION 2	199,00
FATAL FURY 3	199,00
FATAL FURY SPECIAL	**199,00**
FOOTBALL FRENZY	199,00
GALAXY FIGHT	199,00
GHOST PILOT	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	199,00
KING OF FIGHTER 97	**399,00**
NINJA MASTER	199,0
POWER SPIKES	149,0
PULSTAR	199,0
SAMOURAI SHODOWN 4	**399,0**
SAMOURAI SHODOWN RPG	399,0
SUPER SIDE KICK 2	199,0
TWINKLE STAR SPRITES	199,0
VIEW POINT	199,0
WORLD HEROES PERFECT	199,0

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hôtel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

PARIS 128, bd Voltaire 75011 PARIS - M° Voltaire Tél : 01 48 05 42 88 Tél : 01 48 05 50 67

PARIS 36, rue de Rivoli 75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul Tél : 01 40 27 88 44

LILLE 2, rue Faidherbe Tél : 03 20 55 67 43 44, rue de Béthune Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI 39, rue Saint Jacques Tél : 03 27 97 07 71 **VANNES** 30, rue Thiers Tél : 02 97 42 66 91

ESPACE 3 games

Playstation

→ PLAYSTATION + 1 MANETTE + 100 F de bon d'achat* 990 F
→ VOLANT + PEDALIER 449 F
→ Psychopad 299 F
→ Pistolet 199 F
* 2 bons de 50 F à valoir sur achats de plus de 500 F

• SOURIS 169,00
• PRO ACTION REPLAY 349,00
• CABLE DE LIAISON 199,00
• MANETTE 99,00
• MANETTE ASCII 149,00
• RALLONGE MANETTE 99,00
• MEMORY CARD 99,00
• MEMORY CARD 120 BLOCS 199,00
• PRISE PERITEL RGB 149,00
• ADAPTATEUR MULTI JOUEUR 299,00

JEUX USA
ANDRETTI RACING 149.00
FINAL FANTASY VII 249,00
RESIDENT EVIL 2 399,00

JEUX JAP
ACE COMBAT 2 199,00
AUTO DESTRUCT 369,00
BASTARD 199,00
BREATH OF FIRE3 449,00
DRACULA X 249.00
DRAGON BALL Z GT 199,00
EIN HANDER 499.00
FINAL FANTASY VII 199,00
FRONT MISSION 2 499.00
GRAN STREAM SAGA 399.00
GRAN TOURISMO 469.00
MARVEL HEROES 199.00
RESIDENT EVIL 2 499,00
ROCKMAN BATTLE CHASE (KART) 199.00
TOBAL 2 499.00

JEUX EUROPEENS
ACTUA SOCCER 2 CLUB EDITION + PAD PROGRAMMABLE + MERORY CARD 299.00
ACE COMBAT 2 349,00
ACTUA SOCCER 2 349.00
AGENT AMSTRONG299.00
AIR RACE 349,00
ALERTE ROUGE 349.00
BLACK DOWN 249.00
BUSHIDO BLADE TEL
BUST A MOVE 3 249.00
CAESAR PALACE 349.00
CASTLE VANIA 369,00
CLOCK TOWER 349.00
COLONY WARS 369.00
COOL BOARDERS 2 349.00
COURIER CRISIS 329.00
CRASH BANDICOOT 2 349.00
CROC 369,00
CRYPT KILLER 249.00
DEVIL DECEPTION 349.00
DIE HARD TRILOGY + TURBO GUN 399,00
DISCWORLD 2 299,00
DRAGON BALL FINAL BOUT 299,00
DUKE NUKEM 3D 369.00
DYNASTY WARRIORS349.00
EXHUMED 299.00
EXPLOSIVE RACING 349,00
FANTASTIC FOUR 299.00
FELONY 349.00
FIFA 98 349.00
FIFA SOCCER 97 199.00
FIGHTING FORCE 369,00
FINAL FANTASY 7 369.00
FORMULA KART 349.00
FORMULA ONE 97 369.00
G POLICE 369.00
GTA 349.00
HERCULES 349,00
HERK S ADVENTURA 369.00
ISS PRO 369.00
IZNOGOOD 349.00
J MADDEN 98 369.00
JERSEY DEVIL 349.00
JHONA LOMU RUGBY369.00
JURASSIC PARK : THE LOST WORLD 369,00
LAST DYNASTY 349.00
LAST REPORT 349.00
LEGACY OF KAIN249,00
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 2 349,00
LITTLE BIG ADVENTURE 349.00
LOST VIKING 2 299.00
MAGIC THE GATHERING 299.00
MARVEL SUPER HEROES 349.00
MDK 349.00
MEGAMAN BATTLE AND CHASE 349,00
MEGAMAN X3 299.00
M6 TURBO RACING 349.00
MICROMACHINE 3V 369.00
MIDNIGHT RUN 349.00
MONOPOLY 299,00
MOTO RACER 369,00
NBA PRO 369.00
NAGANO 369.00
NASCAR 98 369.00
NBA 98 369.00
NBA IN THE ZONE 2 199.00
NBA LIVE 97 199.00
NHL 98 369.00
NHL BREACKAWAY 98 329.00
NIGHTMARE CREATURE349.00
NUCLEAR STRIKE 369,00
ODD WORLD 329,00
OVER BOARD 349,00
PANDEMONIUM 2 349,00
PANZER GENERAL II 369.00
PERFECT ASSASSIN 349,00
PERFECT WEAPON 199.00
PGA TOUR 98 369.00
POWER RANGER ZEO 349.00
POWER SOCCER 2 349.00
RAGE RACER 349.00
RAPID RACER 349,00
REBEL ASSAULT 2 369.00
RESIDENT EVIL DIRECTOR CUT 299,00
RISK 299.00
ROCK N'ROLL RACING 2 349,00
SHADOW MASTER 349.00
SIM CITY 2000 349.00
SKULL MONKEY 369.00
SOUL BLADE 399.00
SPICE WORLD TEL
STEEL REIGN TEL
STREET FIGHTER COLLECTION 349.00
STREET FIGHTER EX PLUS 349.00
SUPER PANG COLLECTION 299.00
SWAGMAN 249,00
TENNIS ARENA 349.00
TEST DRIVE 4 349.00
TETRIS PLUS 299.00
TIME CRISIS + GUN 549.00
TOCA TOURING CAR 369.00
TOKYO HIGHWAY BATTLE + MANETTE + MEMORY CARD299.00
TOMB RAIDER 2 349,00
TRANSPORT TYCOON 299.00
VANDAL HEART 299.00
VERSAILLES 349.00
V RALLY 349,00
WARCRAFT 2 369.00
Z 299,00

Promos

JEUX JAP
TOSHIDEN 3 99.00
VAMPIRE 99,00

JEUX EUROPEENS
ALIEN TRILOGY 149,00
BATMAN FOREVER 149.00
BATTLE SPORT 99.00
BREAK POINT TENNIS 199.00
BURNING ROAD 169.00
BUST A MOVE 2 149,00
CASPER 199.00
CRUSADER NO REMORSE149.00
DISRUPTOR 199.00
FADE TO BLACK 169,00
GRID RUN 169.00
HEXEN 199.00
HI OCTANE 99.00
IRON AND BLOOD 99.00
IRON MAN 129.00
INTERNATIONAL SOCCER DX 199,00
KILLING ZONE 99.00
MAGIC CARPET149,00
NBA IN THE ZONE 169.00
NBA JAM EXTREME 99.00
NEED FOR SPEED 2 199.00
NHL 97 199.00
NHL POWER PLAY 199.00
OLYMPIC SOCCER 199,00
PROJET X2 149,00
RAVEN PROJECT 149.00
RAYMAN 169.00
RETURN FIRE 169.00
REVOLUTION X 129.00
SHOCKWAVE 99.00
SLAM AND JAM 96 99,00
STAR GLADIATOR 149.00
THUNDER HAWK 2 169.00
TOMB RAIDER 199.00
TOTAL NBA'96 169,00
TRACK N FIELD 169.00
TUNEL B1 199.00
VIEW POINT 149,00
VIRTUA OPEN TENNIS 99,00

Saturn version PAL

→ SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE + 100 F DE BON D'ACHAT* 990 F

• VOLANT + PEDALIER + NEED FOR SPEED 499 F
• GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1 249 F
• ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS 149 F
SI VOUS ACHETEZ UN JEU 99 F
• PAD ANALOGIQUE 199 F
• ADAPTATEUR 6 JOUEURS 299 F

JEUX JAP
DEAD OR ALIVE 399,00
FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL + RAM 449,00
KING OF FIGHTER 96 399,00
LAST BRONX 199.00
LAYER SECTION 399,00
SAMOURAI RPG 399.00
SHINNING FORCE 3 399,00
STREET FIGHTER VS X MEN 449,00
THUNDER FORCE II 399,00

JEUX EUROPEENS
ATLANTIS 369,00
BUST A MOVE 3 249.00
CROC 369.00
DIE HARD TRILOGY 299.00
DISCWORLD II 329.00
DUKE NUKEN 3D 369,00
ENEMY ZERO 369.00
FIFA 98 369.00
FIGHTER MEGAMIX 299,00
FORMULA KART 369,00
FRANKENSTEIN 299.00
JHONA LOMU RUGBY 369.00
JOHN MADDEN 98 369,00
JURASSIC PARK LOST WORLD 299,00
LAST BRONX 329.00
MAGIC THE GATHERING 349.00
MARVEL SUPER HEROES 349.00
MICROMACHINE 3V 369.00
MORTAL KOMBAT TRILOGY 299.00
NASCAR 98 369,00
NBA ACTION 98 369.00
NBA LIVE 97 199.00
NBA LIVE 98 369.00
NHL 98 329.00
QUAKE 369.00
SCOR CHER 149.00
SEGA TOURING CAR 369.00
SONIC R 369.00
SOVIET STRIKE 249.00
STEEL SLOPE SLIDER 369.00
UPER PUZZLE FIGHTER 299.00
SYNDICATE WARS 369,00
TETRIS PLUS 299.00
WARCRAFT 2 369,00
WIPE OUT 2097 329.00
WORLD WIDE SOCCER 97 249,00

Promos

DINOSAURE CHIEN OU DAUPHIN VIRTUEL 49 F

JEUX JAP
NIGHTS 99.00

JEUX EUROPEENS
ALIEN TRILOGY 199.00
BATMAN FOR EVER 199.00
BUBBLE BUBBLE 199.00
BUST A MOVE 2 199.00
CRUSADER NO REMORSE 149.00
D 149,00
DARIUS II 99,00
DAYTONA USA CC 99.00
DOOM 149,00
DRAGON HEART 149.00
FIFA 96 129,00
FIGHTING VIPERS 99.00
FRANCK THOMAS BIG HURT 99.00
HEXEN 199.00
IRON MAN 129,00
JACK IS BACK 149,00
LEGEND DE THOR 2 149.00
MAGIC CARPET 169.00
MORTAL KOMBAT 2 149.00
NBA JAM EXTREME 99,00
NIGHT 129.00
REVOLUTION X 99.00
SEGA AGES 99.00
SPACE HULK 2 199.00
THEME PARK 169.00
VIRTUA FIGHTER KID 99.00
VIRTUAL ON 99.00
WWF IN YOUR HOUSE 129.00

Nintendo 64

NINTENDO 64 EUR + 100 F de bon d'achat* 999 F

BLAST CORPS 449.00
BOMBERMAN 399.00
CHAMELEON TWIST 499.00
CLAYFIGHTER 63 1/2 499.00
DIDDY KONG RACING 399.00
DOOM 499.00
DUKE NUKEM 64 469.00
EXTREME G 399,00
F1 POLE POSITION 449.00
FIFA 98 499.00
GOLDEN EYE 007 399.00
HEXEN 499.00
ISS 64 499,00
J. MADDEN 98 499.00
KILLER INSTINCT GOLD 499.00
LYLAT WARS + KIT DE VIBRATIONS 499,00
MACE 499.00
MISCHIEF MAKER 399,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY 449,00
NAGANO 499,00
NBA HANGTIME 449,00
NBA PRO 499,00
NFL QUATERBACK 98 449.00
PILOT WINGS 64 449.00
SAN FRANCISCO RUSH 449.00
STARWARS 499.00
SUPER MARIO 64 399,00
SUPER MARIO KART 64 399,00
TOP GEAR RALLY 499.00
TUROK 399,00
WAVE RACE 64 399,00
WAYNE GRETZKY HOCKEY 449.00

FORCE PACK VIBREUR 129 F
VOLANT + PEDALIER 499 F
RALLONGE MANETTE 99 F
MANETTE 199 F
MEMORY CARD 99 F
MEMORY CARD 4X 199 F
ACTION REPLAY 399 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux 25 F consoles & accessoires 60F - Chronopost 85 F (paiement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

* CEE DOM-TOM cartouches 40 Frs / consoles 90 Frs

Nom .... Prénom : ....
N° client ....
Adresse : ....
....
Code Postal .... Ville ....
Age .... Téléphone .... Signature
(signature des parents pour les mineurs)

Je joue sur ❐ SUPER NINTENDO ❐ SUPER NES ❐ SUPER FAMICOM ❐ MEGADRIVE ❐ NEO GEO ❐ 3 DO ❐ JAGUAR ❐ PLAYSTATION ❐ SATURN ❐ NINTENDO 64

PASSE TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE 3 (2,23 F/min)

Mode de paiement : ❐ Chèque postaux ❐ Chèque bancaire ❐ Contre Remboursement + 35 Frs
❐ Carte Bancaire N° ....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ..../....... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles

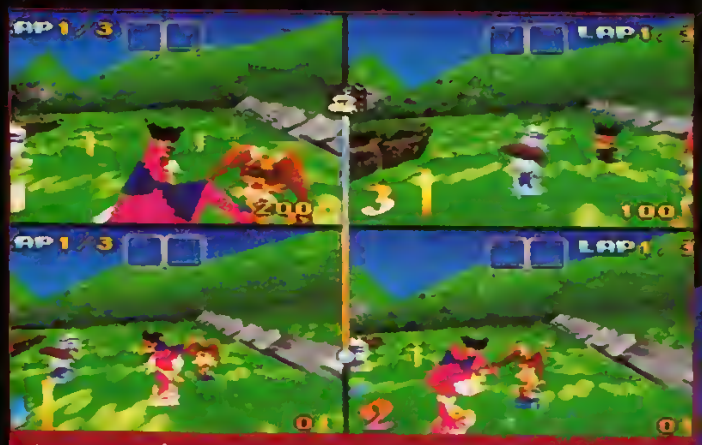
PLAYER ONE 02/98

Over the World

Mario Kart n'en finit pas d'inspirer les développeurs. Après Diddy Kong Racing (testé dans notre précédent numéro), les Japonais ont le privilège de découvrir Snobow Kids. Comme son nom l'indique, il s'agit d'un jeu de snowboard qui s'adresse essentiellement à un jeune public. L'inspiration typiquement nipponne, les cinq personnages possèdent des têtes façon BD : totalement disproportionnées par rapport au reste du corps !

Mario Kart-like

Plusieurs modes de jeu, aux intérêts respectifs très variables, sont proposés. Le principal (à mon sens le plus frustrant), est le Championnat. Opposé à trois adversaires, gérés par la console, vous devez gagner toutes les descentes pour obtenir des forfaits qui donnent accès à de nouvelles pistes. À l'instar de Mario Kart, vous collectez des options aux effets très divers, qui permettent de faire des crasses aux adversaires. Le hic, c'est que lorsque vous êtes en tête, vous ne récoltez que des options de « merde » et subissez le courroux des attardés, jusqu'à être rejoint par eux. Bref, c'est énervant au possible puisqu'on a le sentiment que c'est la console qui décide quand vous gagnez. Lorsque vous avez ouvert toutes les pistes, vous pouvez ensuite vous rabattre sur les autres modes de jeu, nettement plus fun. Le Multijoueur en écran splitté est éclatant. Plus que la victoire, on joue pour le simple plaisir de dévaler les pentes en livrant des duels acharnés avec ses adversaires. Malheureusement, il faut reconnaître qu'à quatre joueurs, l'animation en prend un coup. On trouve également un mode Figure très intéressant. Chaque snowboarder peut exécuter des acrobaties de base et possède également des figures spéciales, réalisables par des combinaisons de touches qui s'apparentent à celles de super coups dans un jeu de baston. Malheureusement, le design des personnages porte préjudice à l'aspect esthétique puisque les chutes de planches ne sont pas très nettes. On trouve également l'incontournable Time Attack et un mode Shoot them up au cours duquel vous vous en prenez à des bonhommes de neige.



Le split de l'écran en quatre est devenu un classique sur N64. L'animation est sensiblement plus saccadée.

Snobow Kids

Nintendo 64

Les pistes

Le domaine skiable comprend une dizaine de pistes. Certaines d'entres elles sont carrément dépourvues de neige et ont pour cadre un désert ou une prairie. Mais toutes sont dotées de nombreux raccourcis, dans la grande tradition de Mario Kart.

L'aspect figure est assez complet avec notamment des sauts inédits en snowboard.

En championnat, mieux vaut faire une course d'attente pour griller ses adversaires dans le dernier tour.

Les gains permettent d'acquérir de nouvelles planches plus performantes.

La bombe est une option dangereuse à utiliser ; la déflagration pouvant vous atteindre.

Snobow Kids est avant tout un jeu d'ambiance qui ne se veut en rien réaliste. On regrettera seulement que le mode Championnat ne soit pas conçu dans l'esprit de Diddy Kong Racing, où le talent n'est pas bridé par les réactions de la console.

Wolfen

Snobow Kids

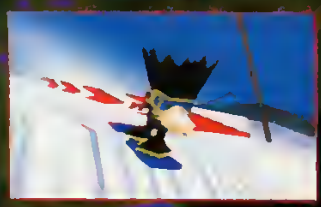
date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	ATLUS
textes	JAPONAIS
genre	SNOWBOARD, FAÇON MARIO KART

Le jeu à plusieurs, très fun.
L'aspect acrobatie.

Les musiques franchement gavantes.
Le mode Championnat.

Les snowboarders

Les cinq personnages ont des aptitudes différentes : Nancy est la spécialiste des acrobaties, quant à Tommy il se distingue par une bonne vitesse de pointe. Les autres « boarders » sont polyvalents.



Il existe deux types d'options : les rouges sont des projectiles et les bleues permettent des attaques à distance.

Les modes de jeu annexes

Trick Game : il s'agit d'une piste spécialement conçue pour le freestyle.

Shoot Cross : sorte de shoot them up où il faut descendre des bonhommes de neige.

Speed Cross : une variante du Time Attack avec des pistes truffées d'options turbo.

Chocobo Dungeon

PlayStation

Dans ce jeu, mignon tout plein, vous incarnez un petit chocobo qui part à l'aventure. Pas tout seul d'ailleurs, puisque votre copain, Atla le moy, est à vos côtés. Après des jours de marche, vous parvenez en vue d'un village, où vous vous reposez en attendant de reprendre votre quête des objets rares et précieux. De superbes séquences cinématiques accompagnent cette introduction : on croirait voir un Toy Story en miniature ! Passée cette agréable surprise, on se retrouve face à un jeu d'un genre très connu : un classique, qui. Vous en avez peut-être marre de le lire, mais il est fortement inspiré de « Furai no Siren - Fushigi na Dungeon », lui même inspiré de « Torneco no Fushigi na Biken ». Ces deux jeux ont été les premiers à reprendre le concept de l'exploration de donjons (ou montagnes) générés aléatoirement, avec un seul personnage, qui se trouve au centre de l'écran, et une « automap ».

Comme ses prédécesseurs, Chocobo no Fushigi na Dungeon propose une action simple, beaucoup d'items aux effets incertains (quelques-uns sont en fait maléfiques !) et un équipement adapté au combat. Griffes métalliques pour l'attaque, selles d'acier pour la défense ; votre chocobo ainsi armé se bat simplement en pressant le bouton O — si possible quand la jauge de frappe est remplie. Simple comme bonjour ! Vous pouvez également lancer des items à la face des ennemis ou, dernier raffinement, utiliser la magie. À l'aide des grimoires que vous ramassez, vous jetez des sorts particuliers à vos adversaires, mais en contre-partie vous sacrifiez ces précieux manuscrits. Il est également possible d'étudier la magie en lisant un

Si vous êtes à la fois cerné, blessé, empoisonné... bref, si tout va mal, utilisez la carte de téléportation qui vous ramènera dare-dare au village.

Avant de dévaliser la bibliothèque et les coffres, il faut se débarrasser des monstres qui rôdent dans la pièce.

Vous pouvez, une fois revenu en ville, vendre les objets les moins utiles et en acheter d'autres : faire du business, quoi !

Les boîtes grises servent à recycler les objets inutiles : ainsi en combinant deux items, on en récupère un nouveau. Pratique !

grimoire à la lueur d'une torche — il sera consumé mais votre niveau de connaissance du sort étudié augmente alors de façon conséquente. À vous de choisir ! Cela semble simple mais tout se gâte lorsque vous pénétrez dans les niveaux inférieurs : n'oubliez pas de sauvegarder quand vous empruntez l'escalier qui descend. Un magicien que vous rencontrerez régulièrement vous apprendra des tas de choses au cours de votre quête, vous permettant de survivre plus longtemps et d'amasser plus d'objets. Et comme l'ambiance, la musique et les effets sonores sont vraiment à la hauteur, on oublie la représentation pas folichonne du donjon lui-même. On se retrouve rapidement accroché à ce qui ressemble fort à un jeu pour gamins. Alors lancez-vous dans l'aventure sans attendre, petit chocobo !

Rayda

Les puits disséminés le long des niveaux ne sont pas inutiles : si vous possédez une fiole vide, remplissez-la !

Vous pouvez à tout moment, en pressant Start, vérifier le niveau de vos différentes magies.

Chocobo Dungeon

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	SQUARESOFT
textes	JAPONAIS
genre	ACTION/RPG

Mignon. Accessible.

Un peu simpliste. Réalisation perfectible.

Les ennemis qui maîtrisent la magie sont les plus redoutables. En revanche, ils sont très faibles en combat rapproché.

Les pièges peuvent être désactivés sans causer de dégâts, en utilisant la touche R1 au bon moment.

Le village des « Zanimomo »

Le petit village qui abrite nos deux amis est moins pacifique qu'il n'y paraît. En effet, un de ses habitants, mystérieusement disparu, est devenu le propriétaire du donjon caché sous une maison, en principe inhabitée... Les villageois ne sont pas nombreux mais très différents : chocobos, ratons laveurs ou renards. Ils vous offrent le gîte, et vous pouvez commercer avec eux ou encore leur louer des « placards à items ». Vous avez également la capacité de sauvegarder en vous reposant dans un grand nid à chocobos.
Si vous vous faites battre, c'est d'ici que vous recommencerez : vous perdrez un niveau d'expérience et tous vos items — mais pas votre équipement. Bon à savoir !

Sidewinder 2

PlayStation

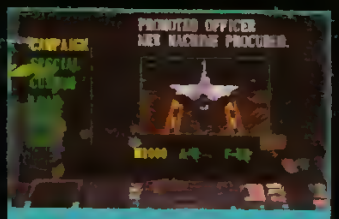
Sidewinder premier du nom, présenté en Over the World dans le numéro 62 (mars 92), était un jeu de combats aérien plutôt axé arcade. Ce second volet est de la même trempe : dans l'ensemble l'action reste basique, même si parfois vous devez atterrir et gérer votre altitude ainsi que votre vitesse. Concernant les modes de jeu, vous avez le choix entre Campaign et Special. Dans le premier, vous remplissez des missions composées de plusieurs étapes, suivant un ordre bien établi. Alors que le mode Special fait plutôt office d'entraînement. Les premières missions sont très simples : atterrir sur un porte-avions, détruire deux ou trois avions adverses... Ensuite, elles deviennent plus corsées. Quel que soit le mode, au fur et à mesure que vous accomplissez des missions, vous prenez du galon, et obtenez des avions plus puissants, ainsi que des pointes qui vous permettront de booster les capacités de vos coucous.

Réalisation à revoir

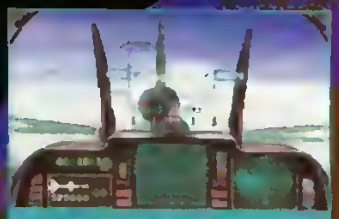
Techniquement, le outs n'est pas mauvais, mais les graphismes manquent un peu de finesse, et les zoutages sont moyens. Vous avez le choix entre deux vues, une extérieure et une intérieure. À ce sujet, la possibilité de regarder derrière soi depuis le cockpit aurait été un plus appréciable... Néanmoins, la jouabilité est bonne, et l'aspect arcade permet de jouer sans se prendre trop la tête. Enfin, terminons sur une note positive : vous pouvez remplacer la langue nippone par celle de Shakespeare. Une initiative qui est vraiment la bienvenue.

Au final, Sidewinder 2 est un jeu de combats aérien amusant, mais la réalisation aurait pu être plus poussée.

Shon



Monter en grade permet de piloter des avions réservés aux officiers expérimentés.


Dans cette mission, vous devez vous ravitailler en plein vol, avant de regagner votre base.

Sidewinder 2

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	ASMIK
textes	ANGLAIS
genre	COMBAT AÉRIEN

Les grades.
Les modes de jeu.

Les graphismes.
L'aspect arcade.

L'objectif de cette mission spéciale est simple : vous poser sur le porte-avions sans vous crasher.

Du texte accompagne l'action ; il vous conseille parfois sur l'attitude à adopter suivant les circonstances.

La vue extérieure ne change pas grand-chose, sauf au niveau de l'action : elle procure moins de sensations.

Alliance Games

BELGIQUE
TOURNAI
34 RUE DE L'YSER
7500 TOURNAI
☎ (069) 84 45 29
Revendeurs Belges
contact : David Desquiens

Opération PRIX CHOC sur les Jeux Vidéo

REVENDEURS EUROPÉENS
N'hésitez plus !!!!
une Adhésion forfaitaire
+999 F TTC par mois
06 08 49 94 72
Contacter M. Guiller
1 An et déjà
38 Magasins
C'est une réussite
Tout en restant indépendant venez nous rejoindre.
Vos avantages :
- Retours des invendus
- Pas de prix sur nos publicités
- Franco de port : 2000 F HT
Formation gratuite aux nouveaux adhérents
- Prix très compétitifs
- Rapidité certaine
Logiciel de jeux vidéo gratuit
NOUS RECRUTONS DES DÉPOSITAIRES DE VOTRE ENSEIGNE EN FRANCE, ALLEMAGNE, SUISSE ANGLETERRE, ITALIE, PORTUGAL CONTACTEZ-NOUS

ST QUENTIN
69, rue d'Isle ☎ 03 23 62 23 23
ANTIBES
11, av. Pasteur ☎ 04 93 34 13 93
NICE
42, bd Gambetta ☎ 04 93 82 52 52
SEDAN
3, rue Gambetta ☎ 03 24 27 45 36
CHARLEVILLE
20, rue Mantoue ☎ 03 24 57 24 99
MARTIGUES
8, bd Richaud ☎ 04 42 40 47 50
MARSEILLE 4e
64, av. Montolivet ☎ 04 91 40 02 32
BOURGES
10, rue d'Auron ☎ 02 48 24 46 72
BERGERAC
22, rue Mourrier ☎ 05 53 74 05 27
PONT-AUDEMER
10, rue A. Briand ☎ 02 32 57 02 23
CHARTRES
12, pl. des Epars ☎ 02 37 21 21 08
NÎMES
7, rue E. Jamais ☎ 04 66 27 90 30
TOULOUSE
3, rue du Périgord ☎ 05 62 30 59 31
MONTPELLIER
1209, av. de Maurin ☎ 04 67 99 66 38
CHATEAUROUX
Galerie V. Hugo ☎ 02 54 07 69 69
TOURS
222, av. de Grammont ☎ 02 47 64 89 16
BLOIS
48, rue Beauvoir ☎ 02 54 74 44 53
NANTES-REZE
rue J. Jaures (Pont rousseau) ☎ 02 51 11 01 59
ORLÉANS
237, rue de Bourgogne ☎ 02 38 77 07 34
LAVAL
14, rue du val de Mayenne ☎ 02 43 56 36 32
NÉVERS
94, rue Mitterrand ☎ 03 86 57 17 31
VALENCIENNES
84, rue Rempart ☎ 03 27 28 21 50
ST-OMER
37, rue du Lycée ☎ 03 21 12 19 78
DRUAY LA BUSSIERE
5, passage de Flanerie ☎ Minitel
CERNAY
2, rue Mar. Foch ☎ 03 89 39 74 5
LYON I
22, rue des Termes ☎ 04 78 27 02 7
LYON 7
28, rue Nicolai ☎ 04 72 76 57 6
VILLEURBANNE
113, rue A. France ☎ 04 78.03 19 3
CHALON-SUR-SAONE
21, rue aux Fervres ☎ Minitel
CHAMBERY
41, rue d'Italie ☎ 04 79 85 76 8
CLUSES
13, Grande Rue ☎ 04 50 89 73 5
PARIS 8e
36, av. de Wagram ☎ 01 44 09 88 7
PARIS 10e
75, bd de la Vilette ☎ 01 42 40 83 3
ÉPINAL
C.C. Les 4 Nations ☎ 03 29 82 95 0
AUXERRE
105, rue de Paris ☎ 03 86 51 11 9
L'ISLE-ADAM
6 bis, rue Gué ☎ 01 34 08 10 0
DOMONT
52, av. J. Jaures ☎ 01 39 35 26 9

ACHAT - ECHANGE - VENTE - REPRISE

Critical Blow

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	BANPRESTO
textes	JAPONAIS
genre	COMBAT

Bien réalisé. Mode Solo accrocheur.

Couleurs criardes. Un air de Fighter's Impact !

Voilà un jeu de baston très intéressant, qui ne paye pourtant pas de mine au début. À première vue, on croirait un croisement entre Bloody Roar et Fighter's Impact. Mais Critical Blow possède en fait une personnalité qui lui est propre. Avec dix personnages (plus des boss) tous radicalement différents, un système de jeu qui a fait ses preuves et quelques options nouvelles, il est vraiment digne d'intérêt. Les boutons sont dédiés aux classiques coups de pied/poing, aux roulades et aux cartes. Aux cartes... quoi ? Facile : dans le mode Solo, on peut équiper et customiser son héros grâce à des cartes magiques : on crée ainsi le perso de ses rêves, utilisable en duel contre un pote (lire le mode Trade). Particulièrement bien pensé pour les adeptes des jeux de combats qui cherchent un renouveau dans le genre. Comme le niveau technique est à la hauteur, on ne peut reprocher qu'une seule chose : l'absence d'équipe en 3D. Sinon, c'est tout bon !

Reyda

La boule d'énergie de Rickey évoque le « Reygun » de Yu Yu Hakusho ! Et on peut la concentrer.

Certains mouvements sont très chorégraphiques.

Kai peut lancer des coups secs et rapides, mais, heureusement, à courte portée seulement. Ça vous remue le gras !

Le mode Trade

La grande originalité du mode de jeu en solo est le Trade Mode. Vous défiez des ennemis en duel, en un round, et si vous les battez, vous gagnez le droit de leur subtiliser une carte magique d'équipement. Si ensuite vous choisissez l'option Double-Up, vous tentez de les vaincre une nouvelle une fois pour gagner une carte de plus — mais vous conservez votre niveau de vie tel quel. Ainsi, au fil des combats, vous accumulerez les cartes magiques. Certaines représentent un élément : feu, glace, vent... et peuvent être rattachées à l'un de vos coups spéciaux. Par exemple, si vous choisissez de joindre « glace » sur votre coup spécial « lancer de couteaux », vos projectiles paralyseront l'adversaire quelques instants. Un autre type de carte permet, par ailleurs, d'augmenter votre puissance d'attaque au détriment de votre potentiel défensif : vos coups font très très mal, mais vous êtes mis KO en trois patates. D'autres encore vous octroient un nouveau coup spécial du genre « soins ». Certaines, enfin, vous proposent carrément d'ajouter le pouvoir d'un des personnages à votre panoplie ! Sur cette photo, vous voyez Bobby effectuer la boule d'énergie de Rickey : du jamais vu !

Certains personnages viennent calmer un peu l'ambiance avec des gags et des mimiques gratinées.

S'il est sur Terre un jeu de baston que tout le monde connaît, c'est bien Street Fighter 2. Eh bien figurez-vous que le premier volet de Fatal Fury est sorti la même année, et qu'il se bonifie mieux avec le temps que son rival de toujours ! Fatal Fury Real Bout Special (Dieu que c'est long !) possède tout ce qu'un bon jeu en 2D devrait avoir : des personnages nombreux et variés, des possibilités d'esquive faciles à comprendre, des coups spéciaux et des enchaînements à gogo. C'est vrai qu'il n'a pas grand-chose de plus que Real Bout, le précédent volet, mais que ne faut-on pas pour jouer avec Tung-Fu, Laurence, Cheng et Krauser ? Offrant un réel plaisir de jeu aux nostalgiques, comme aux nouveaux venus, il fera le bonheur des fans de baston... qui ont la chance de posséder la nouvelle cartouche mémoire Saturn de 4 méga, bien entendu.

Ryoh

Fatal Fury Real Bout Special

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	SNK
textes	ANGLAIS/JAPONAIS
genre	COMBAT

Musiques et voix.
20 + 4 persos !

Inutile si vous avez déjà Real Bout.
Y'a pas Jubei, le judoka !

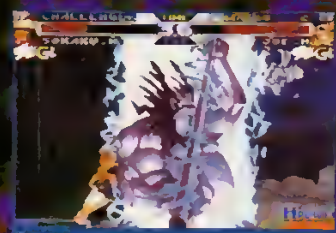
Saturn

Fatal Fury Real Bout Special

Personnalités cachées

Certains personnages peuvent être joués avec une personnalité différente, et donc des coups spéciaux inaccessibles en mode Normal. Ce sont : Andy, Mary, Billy et Tung. Pour les sélectionner, placez le curseur sur leur portrait, gardez B + C enfoncés et pressez A ou D pour valider. Un portrait différent et le nom du perso précédé des lettres « EX » viendront confirmer la manipulation. Si ces versions cachées possèdent quelques coups inédits, pas toujours évidents à trouver, la plupart d'entre eux sont repris d'anciens volets de la série.

Les super coups qui ont fait le succès de la série Fatal Fury ont été souvent copiés, jamais égalés.


Les super Fury sont difficiles à sortir car il faut être au plus bas de ses points de vie, mais avec du « Power » en stock.

Prisoner of Ice est un jeu d'aventure traditionnel qui a fait ses preuves sur micro. Cela remonte déjà à quelque temps ; aussi les graphismes, qui pourront paraître vieillots aux yeux d'un joueur exigeant, ne rivalisent pas avec ceux des Chevaliers de Baphomet ou d'Art of Time. Ils sont cependant dignes de figurer sur Saturn.

L'action se déroule dans l'univers fascinant de Lovecraft, un écrivain de génie du début du siècle à qui l'on doit notamment Le Mythe de Cthulhu. L'aventure commence par un huis clos dans un sous-marin, quelque part au-delà du Cercle polaire. Plusieurs membres d'équipage ont sombré dans la folie, et une créature mystérieuse s'en prend aux rescapés. Dans un premier temps, les actions à effectuer sont, dans l'ensemble, très logiques et les casse-têtes aisément résolubles. Par la suite, on n'échappe pas à quelques truc tordus (du style : trouver une aiguille qui fait un pixel et demi sur une table) — mais on n'atteint pas les sommets d'un Discworld. Le jeu est doté d'un système de sauvegarde automatique après les événements clefs. La mort pouvant frapper à tout moment, vous réalisez très vite que ce n'est pas du rêve.

Que contient cette caisse mystérieuse ? Le propriétaire de cette Ranger l'a appris au dépend de sa vie.

Enfin, s'il s'agit d'une version japonaise, sachez que les dialogues sont intégralement en anglais, et font l'objet de sous-titres japonais. Un événement suffisamment rare qui mérite d'être souligné puisque, du coup, ce jeu se révèle accessible aux anglophones, nettement plus nombreux que les japanophones. Tout ça pour dire que je verrais bien ce jeu traduit dans sa langue d'origine : le français !

Wolfen

Prisoner of Ice

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	XING
textes	ANGLAIS/JAPONAIS
genre	AVENTURE

Dialogues anglais sous-titrés en japonais

Une aventure basée sur Le Mythe de Cthulhu.

Sauvegardes automatiques.

Graphisme vieillot.

L'interface typiquement micro.

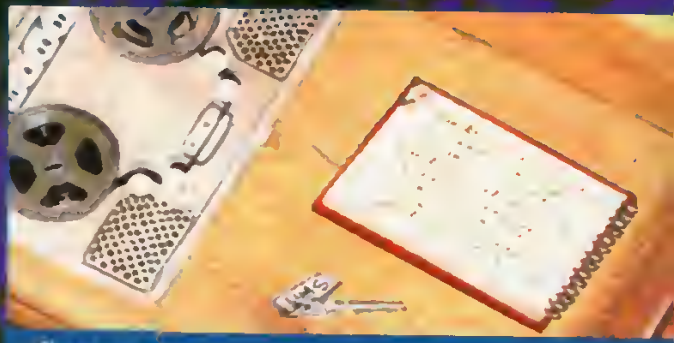
Saturn

Prisoner of Ice

Prisoner of Ice est l'un des rares jeux japonais à proposer des dialogues en anglais.

Ce premier casse-tête est assez facile. Par la suite, ça se corse sérieusement.

Les séquences cinématiques marquant les événements importants sont plutôt réussies.



Classique : de nombreux gros plans vous permettent de voir, en détail, le contenu d'un tiroir ou d'une table.

SCOREGAMES
MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO*

*VOIR MODALITES EN MAGASIN

VOLANT MAD CATZ — 449F

ZERO PAD — 99F

PAD ANALOGIQUE — 199F

TOMB RAIDER II — PSX — 349F

BLOODY ROAR — PSX — NEW

RIVEN — PSX — 369F

CRASH BANDICOOT — PSX — 149F

WRECKING CREW — PSX — 349F

BATMAN & ROBIN — PSX — 329F

STEEL REIGN — PSX — 269F

COOL BOARDER II — PSX — 329F

BUSHIDO BLADE — PSX — 329F

BIT HARD TRIL.PLAT — PSX — 149F

MAXIMUM FORCE + GUN — PSX — 469F

TIME CRISIS + GUN — PSX — 549F

NAGANO WINTER OL. 98 — NINTENDO 64 — NEW

NBA PRO 98 — NINTENDO 64 — NEW

MORTAL KOMBAT MYTH. — NINTENDO 64 — 479F

DIDDY KONG RACING — NINTENDO 64 — 369F

GRANDE BRADERIE DES JEUX VIDEO

*OFFRE VALABLE JUSQU'AU 28/02/98

DES PROMOTIONS ALLANT JUSQU'A:

PLAYSTATION
-50% SUR JEUX IMPORT
(HORS NOUVEAUTES)

NINTENDO 64
-30% SUR JEUX IMPORT
2 JEUX IMPORT D'OCCASIONS ACHETES = 1 ADAPTATEUR OFFERT

SATURN
-15% SUR JEUX D'OCCASIONS
-30% SUR JEUX IMPORT
(HORS NOUVEAUTES)
-30% SUR JEUX NEUFS*

SUPER NINTENDO
-15% SUR JEUX D'OCCASIONS
-30% SUR ACCESSOIRES NEUFS
-30% SUR JEUX NEUFS*

MEGADRIVE
-15% SUR JEUX D'OCCASIONS
-30% SUR JEUX NEUFS*

ANIMAL VIRTUEL : 69F

*HORS EXCEPTION, VOIR LISTE EN MAGASIN

3615 SCOREGAMES
DE PAR TELEPHONE
08 36 685 686
LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL
MISE A JOUR QUOTIDIENNE !
- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 126 PAGES

GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

BON DE COMMANDE
SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30) LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT
6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

Code client

Nom — Prénom
Adresse — Ville
Code Postal . — Date de Naissance . / / — N° de tél

Jeux	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 48H 1 A 6 JEUX 29F, CONSOLE 60F				F
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 24H 1 A 6 JEUX 49F, CONSOLE 80F				F
TOTAL A PAYER				

- Nous contacter pour vos envois en dehors de la France metropolitaine

☐ Cheque ☐ Mandat
☐ Carte bancaire
Expire le
Signature

LIVRAISON 24H CHRONO

NOS ADRESSES

ST LAZARE
1 rue d'Amsterdam 75009 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tél 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fosses St Bernard
75005 PARIS (M° Jussieu)
Tél 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS (RER Luxembourg)
Tél 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS (M° V Hugo)
Tél 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS - (M° Convention)
Tél 01 53 688 688

CHELLES (77)
C.cial Chelles 2 Nat 34
77508 CHELLES
Tél 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél 01 39 50 51 51

ORGEVAL (78)
C cial Art de Vivre Niv 1
78630 ORGEVAL
Tél 01 39 08 11 60

CORBEIL (91)
C cial VILLABE 91813 VILLABE
Tél 01 60 86 28 28

LA DEFENSE (92)
C cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est Niv 2
Tél 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
10, av du General Leclerc Nat 10
92100 BOULOGNE M° Billancourt
Tél 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av de la Division Leclerc N.20
92160 ANTONY (RER B)
Tél 01 46 665 666

AULNAY (93)
C cial Parinor - Niv 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 av Jean Lolive Nat 3
93500 PANTIN
Tél 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C cial St Denis Basilique
6 pas des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél 01 42 43 01 01

CRETEIL (94)
5 r du G Leclerc - 94000 CRÉTEIL
(r prétonne, Créteil Village)
Tél 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICETRE
Tél 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C cial Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BOIS
(A côté de Toys r' us)
Tél 01 48 76 6000

CHENNEVIERES (94)
C cial PINCE VENT
Nationale 4
94490 ORMESSON
Tél 01 45 939 939

CERGY PONTOISE (95)
C cial Cergy 3 Fontaines
(face à la "tête dans les nuages")
95000 CERGY
Tél 01 34 24 98 98

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 TOULOUSE
(Angle r St Rome)
Tél 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
(la Tête dans les Nuages)
59000 LILLE
Tél 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél 00 44 20 52 52

LE MANS (72)
44 48 av du Gen De Gaulle
72000 LE MANS
Tél 02 43 23 4004

AMIENS (80)
19 rue des Jacobins
(Galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
Tél 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél 05 49 50 58 58

Over the World

Tomba!

PlayStation

Tomba est le nom d'un jeune homme préhistorique, fougueux et plein d'entrain. Au cours de sa promenade, il se trouve confronté à de méchants cochons qui terrorisent le pays : à lui de les éliminer — le scénario n'a rien d'extraordinaire... Quant au principe du jeu, il est d'un classicisme à toute épreuve : le héros marche, saute, s'agrippe sur les parois... Petite « innovation » tout de même, notre perso peut évoluer sur plusieurs plans de jeu. L'ensemble fait penser à Wonderboy (Master System) et à PC Kid (Nec). Rien de bien neuf donc, serait-on tenté de dire à première vue...

Heureusement, le mélange d'éléments empruntés aux jeux de rôle (récolte d'objets, points d'expérience, rencontre avec des personnages...) et aux titres de plate-forme fonctionne bien. Mais il est difficile de juger de la partie aventure, les textes étant en japonais. Cela étant, les énigmes sont relativement simples et on comprend assez rapidement à qui donner les objets récupérés. L'univers dans lequel évolue Tomba est vaste et chaque « niveau » dispose de salles cachées, de petites maisons à explorer. Bref, on a un sentiment de profusion très agréable.

Dans les villages, on change de vue. On ne peut alors que dialoguer avec les habitants durant ces phases de jeu.

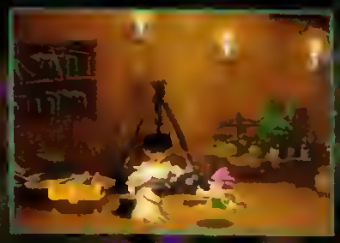
Tomba s'agrippe n'importe où. Il peut, par exemple, se coller sur le mur de la maison.

Dans cette cellule, le prisonnier vous demande du feu. Un exemple, parmi d'autres, d'action à effectuer pour progresser.

Propre et net

Tomba! est relativement bien réalisé : les graphismes sont variés, les couleurs judicieusement choisies. La maniabilité est très bonne et l'on se prend rapidement au jeu. À noter que la version import dispose d'une notice dans laquelle sont traduites quelques termes japonais. Pratique bien qu'incomplet ! Il ne nous reste plus qu'à espérer une traduction en anglais ou en français pour rendre ce titre accessible à tous et en profiter pleinement. Il semble en tout point le mériter !

Lofou



Pour exploser le cochon, il faut lui sauter dessus. Un second saut l'enverra ensuite se fracasser contre un mur.

On peut visionner la position du héros dans l'univers. Une carte montre les divers villages et niveaux existants.

Tomba!

date et lieu de sortie	JAPON
éditeur	WHOO PEE CAMP
textes	JAPONAIS
genre	PLATE-FORME

Graphiquement agréable.

Profusion de petites missions à remplir.

Pas de défaut majeur.

Rockman Dash
date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
CAPCOM
textes
JAPONAIS
genre
AVENTURE/ACTION
Personnages travaillés. Univers cohérent.
Certaines textures sont laides. Maniement particulier.

A l'occasion des dix ans de Rockman (Megaman en Europe), Capcom édite un jeu d'aventure entièrement en 3D, qui met en scène non personnage fétiche. L'idée est ambitieuse et le résultat à la hauteur : l'histoire accroche rapidement, sans doute grâce à l'univers assez proche du nôtre (en plus « cyber »). Enfin un jeu d'aventure qui ne se déroule pas dans un univers moyenâgeux peuplé de fées, d'elfes et de dragons !
Cet épisode mélange une action à la « Fade to Black-Tomb Raider » (vas-y Wolfen, hurle tout ton sacul !) à des dialogues et à une gestion d'objets et de

Visite chez un tailleur : Rockman aurait bien besoin d'un nouveau costume.

Rockman Dash

PlayStation

On peut visiter toutes les boutiques dans la galerie marchande : disques, jouets et patisserie.

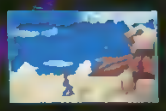
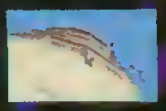
Le danger se trouve aussi sur les plafonds. Vas-y Rockman, ta laisse pas faire !

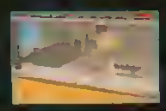
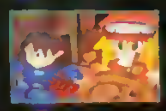
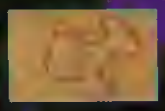
pouvoirs propres aux jeux d'aventure. Ainsi Rockman ne balade sur l'île, discute avec les flics, les commerçants, et accomplit des mini-quêtes pour progresser. Aucune surprise certes, mais une ambiance vraiment sympathique.
Première pour un jeu Capcom : on y trouve aucune scène cinématique tirée d'un dessin animé ou d'une Silicon Graphics. Les scènes de transition sont toutes en 3D temps réel (comme dans Crash Bandicoot). Cette unité graphique nous plonge encore mieux dans l'univers de Rockman.
Le seul point noir vient de la maniabilité : le joueur doit constamment régler l'angle de la caméra pour se déplacer. Pratique pour prendre des photos mais pour le player, c'est un peu « prise de tête », surtout pendant les affrontements. Il ne reste plus qu'à souhaiter une traduction en anglais ou en français pour profiter pleinement de ce jeu.

Leflou,

Exposition en images

Après un niveau consacré à la prise en main, Rockman se trouve en mauvaise posture. Sa copine le tire du pétrin à l'aide du navire volant, mais une avarie les force à atterrir sur une île.

Dans les « donjons », on trouve des coffres, souvent bien gardés, qui recèlent des trésors technologiques.

Twinkle Star Sprites

Saturn

Sorti, l'an dernier sur Neo-Geo, ce jeu original était passé inaperçu. Heureusement, Twinkle Star Sprites, savant mélange de shoot'em up et de... puzzle, nous revient sur Saturn. Explications : l'écran est séparé en deux comme dans un Puzzle Game, et vous y affrontez des vagues de créatures plus farfelues les unes que les autres. Pour cela, vous dirigez un perso, choisi parmi quatorze fées, lutins et autres farfadets (« Sprite » : sorte de petit elfe allé du folklore british), qui se défend avec son tir de base, des bombes et un R-Type Power (en laissant son doigt appuyé). Chaque ennemi atteint explose alors, tout en détruisant ceux qui sont pris dans la déflagration ; lesquels peuvent en toucher d'autres par réaction en chaîne (traduite par un nombre de Hits). L'intérêt, c'est que chaque Hit se transforme en Blast qui va pourrir la vie de l'adversaire. Mais si ce dernier est adroit et rapide, il peut le retourner à l'envoyeur. Par ailleurs, une jauge, en haut de l'écran, se remplit au fur et à mesure des Hits effectués. Lorsqu'elle est au max, vous pouvez (à l'instar du R-Type Power) envoyer une Boss Attack à l'ennemi. Et pendant qu'il s'occupe du Boss, vous continuez à lui gâcher l'existence !
Côté menu, vous avez plusieurs modes : Story (vous ne jouez qu'avec l'héroïne du jeu) et Character (vous avez le choix parmi quatorze Sprites) pour jouer en solo ; tandis que le mode Deux joueurs vous permettra de latter votre meilleur pote. À noter aussi l'existence d'un CD n° 2 qui contient tout un tas d'Art Works, DA et informations... en japonais. Pour finir, je n'attends qu'une chose : la version française !

Wonder

Les quatorze personnages qui vous sont proposés sont tous plus trognons les uns que les autres.

Twinkle Star Sprites
date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
ADK
textes
JAPONAIS
genre
SHOOT'EM UP/PUZZLE
Le concept de base. Le côté duel. C'est Fun ! Le CD bonus.
Quelques légers ralentissements. C'est pas en VF.

Quand vous subissez une Boss Attack, rien de tel qu'une p'tite bombe pour la renvoyer dans ses pénates.

Chaque personnage possède dont propre tir, ses propres bombes et sa propre Boss Attack !

PAR LE SCENARISTE DE "SCREAM"

Certains secrets peuvent tuer...

SOUVIENS-TOI... L'ÉTÉ DERNIER

(I KNOW WHAT YOU DID LAST SUMMER)

actuellement

Over the World

Aero Gauge

machine
NINTENDO 64
éditeur
ASCII
texte
ANGLAIS

C'est avec une impatience non feinte que j'attends F-Zéro X. Alors, pour patienter, voici Aero Gauge. Comment ça ? T'es pas fou, lui ! Surtout, patientez encore et encore... Aero Gauge n'est qu'un lamentable clone de WipEout et de F-Zéro. Un jeu minable, pourri, honteux et, en plus, cher ! Oui, je suis énervé, et il y a de

qui quand on passe des mieux et qu'on double des adversaires sans même toucher le paddle (il m'a juste suffi d'accélérer). Pouah, beurk et rebeuuurk ! Ne vous laissez pas abuser par ce sous-produit de m...

Lefloss

Sohkyu Gurentai

machine
PLAYSTATION
éditeur
EIGHTING/RAIZING
texte
JAPONAIS

Sohkyu Gurentai est de retour ! Après l'arcade et la Saturn, c'est la PlayStation qui reçoit ce shoot'em up vertical de Eighting/Raizing (l'éditeur de

Battle Garegga qui continue à cartonner au Japon deux ans après sa sortie). Ne connaissant pas la bonne d'origine, j'étais curieux de voir à quoi ressemblait ce jeu dont on m'avait beaucoup parlé sur Saturn. Hélas, j'ai vite déchanté ! Les graphismes sont moches et pixellisés, et l'action n'a aucune pêche, ce qui est rédhibitoire (j'en connais qui vont rire) pour un shoot. Et ce ne sont pas le système de lock, bien pensé, le perso supplémentaire ou les phases cinématiques, plutôt bien faites, qui vont rattraper ces défauts majeurs. Dommage, car les bons vieux traditionnels ne sont pas légion sur Play.

Wonder

Textoth Ludo

machine
SATURN
éditeur
PAI/FALCON
texte
JAPONAIS

Textoth Ludo fait partie de la pléthore de jeux basés sur des cartes façon « Magic : l'assemblée ». Hélas, il est loin d'égaler les autres réalisations

du genre : graphismes moyens, possibilités plutôt restreintes. En fait, le mode Scénario est peu consistant, mais c'est surtout dans le mode Multijoueur que ce genre de titre est censé être le plus intéressant. Hélas, même s'il est possible

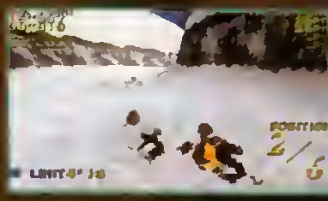
d'incarner tout personnages différents, les interactions entre les différents adversaires sont trop limitées, et on a plus l'impression de jouer chacun de son côté. Dommage, car le design des cartes et des héros était réussi...

Rejda

Zap! Snowboarding Trix 98

machine
SATURN
éditeur
TV TOKYO
texte
JAPONAIS

L'édition 98 de Zap! Snowboarding Trix est arrivée. C'est un petit événement, compte tenu de la médiocrité



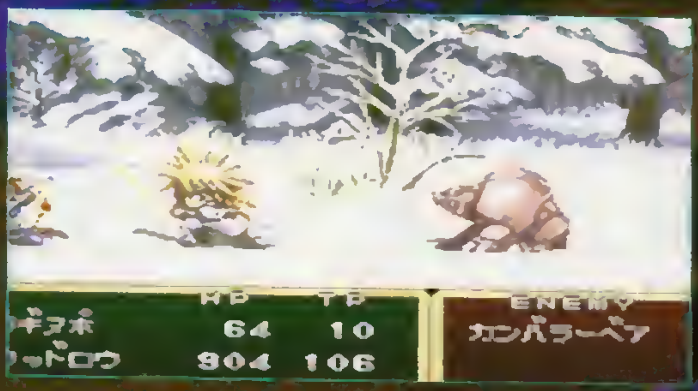
du premier volet. Curieusement, les qualités et les défauts se sont inversés d'un volet à l'autre. Ainsi, l'aspect Stunt, qui faisait la force du premier, est devenu trop compliqué, et la course, décevante avant, est maintenant devenu le point fort du jeu. Enfin, graphiquement, Zap! Snowboarding Trix est, malgré tout, loin de rivaliser avec Steep Slope Sliders.

Wolfen

Tales of Destiny

machine
PLAYSTATION
éditeur
NAMCO
texte
JAPONAIS

Wouah, ils ont fait fort ! pensais-je en découvrant le D.A. d'entre. C'est que ce RPG est « dessiné » par le grand mangaka Inomata.



Et ça se voit ! Allez, commençons une partie. Hum... c'est bien un écran PlayStation ? Euh, oui, ça a l'air rigolo mais... jouons un peu histoire de voir les combats. Amusant, on se bat comme dans un jeu d'action, à l'instar de Princess Crown ! Finalement, ça distrait une heure ou deux mais la réalisation est vraiment décourageante, surtout quand on sait qu'il y a mieux sur Super Nintendo pour dix fois moins cher. Ça ne valait pas le coup de nous faire attendre si longtemps pour ça, monsieur Namco. En tout cas, on ne l'achètera pas. Ça vous apprendra à sortir les jeux à temps !

Rayda

superbe adaptation sur PC Engine (faussement nommée Tiger Heli par les importateurs de l'époque !). La suite est apparue l'an dernier en arcade où elle aurait mieux fait d'y rester : jugez plutôt. Ma joie a fait rapidement place à une crêpe sans nom. Les graphismes sont encore plus laids que ceux du tristement célèbre Gaiaa de la bande noire de la Mega Drive (que l'on retrouve d'ailleurs).

Twin Cobra 2 Plus

machine
SATURN
éditeur
NAXAT
texte
EST-CE IMPORTANT ?

C'est avec joie que j'ai vu arriver sur le bureau du rédac chef ce Twin Cobra 2 Plus — Twin Cobra (premier du nom) étant l'un des plus célèbres shoots verticaux de l'histoire. Sorti en 87, ce jeu a gagné ses lettres de noblesse avec une

Certains sprites auraient pu être dessinés par un enfant en bas âge. Quant à l'action, elle n'est pas mieux. Le système de tir est le même que le jeu de 87 et vous pouvez utiliser jusqu'à... un malheureux ! Et comme les musiques (euh... les bruits) sont du même tonneau, c'est à se demander si cette conversion n'a pas été programmée, dessinée et « musiquée » par la seule et même personne (comme pour les jeux de la préhistoire). Le pire, c'est que cette daube va être vendue 400 francs alors qu'on trouve le lancement mieux en domaine public (gratuit) sur micro. À éviter absolument !

Wonder

Les meilleurs jeux de l'année 1997

Player d'OR 97

Les plus grands hits de l'anné sur consoles et sur PC.

Le magazine + la K7 vidéo, 42 F.

Sur la K7 vidéo, l'intégrale des émissions les Player d'Or diffusées sur MC

Ne ratez pas ce hors-série exceptionne

En vente chez tous les marchands de journaux.

32 ou 64 bits ?

CD-ROM ou cartouche ?

Aventurière sexy ou plombier moustachu ?

NE CHOISISSEZ PLUS...

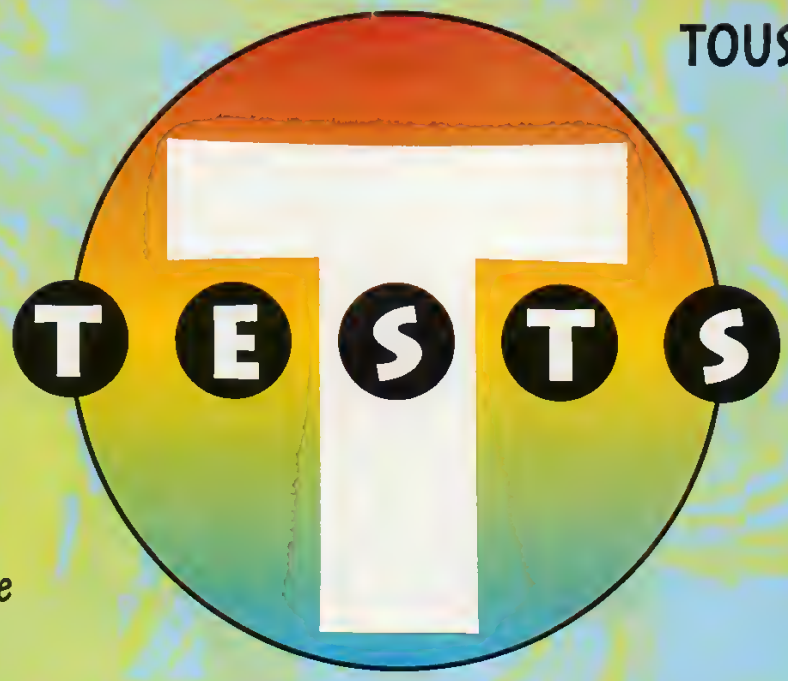
GAGNEZ LES DEUX CONSOLES DU MOMENT !!!

Les gagnants* reçoivent DEUX consoles,
une PlayStation et une Nintendo 64

36.15 PLAYER ONE
ou 08 36 68 77 33

* Un prod payant en Player Service

Encore plus d'images, des séquences détaillées et commentées. Des points particuliers mis en valeur, des niveaux de lecture différents et deux codes couleur (l'un pour la marque, l'autre pour les notes). Tout ça pour vous permettre d'apprécier encore plus les tests de Player One.



TOUS LES JEUX TESTÉS

PlayStation

Bloody Roar 72
NHL Powerplay 98
Steel Reign 88
Shadow Master
Extreme Snow Break 8

Saturn

Winter Heat 80
NHL 98 86
NBA Live 98 86

Nintendo 64

Nagano Winter Olympics 76
NBA Pro 98 82
Mischief Makers 88

Super Nintendo

Arkanoïd doh it again 86

Game Boy

Wave Race 84
Turok 87

LES TESTS DÉCODÉS

Séquences
Elles vous permettent de découvrir des personnages, des boss, des armes... Cet espace peut être occupé par un plan

Données techniques

Type de console

Nom du jeu testé
Il est dans la couleur de la note obtenue

Introduction
Un bref aperçu du jeu pour vous mettre en appétit. Le bandeau est dans la couleur de la marque

Note
50-59 % = sans intérêt
60-69 % = jeu moyen
70-79 % = jeu correct
80-89 % = bon jeu
90-98 % = jeu excellent
99-100 % = jeu mythique !

Barème de prix des jeux
A moins de 149 F
B de 150 à 249 F
C de 250 à 349 F
D de 350 à 449 F
E de 450 F à 549 F
F plus de 550 F

Encadré texte
Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

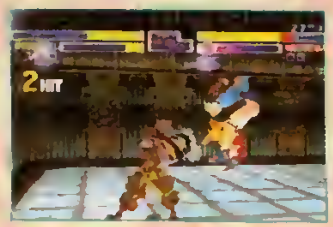
Notation détaillée
Le jeu en quatre points de vue commentés et notés

Résumé
Pour vous faire une idée du jeu en un coup d'œil. C'est le premier niveau de lecture avec l'intro et les notes

BLOODY ROAR

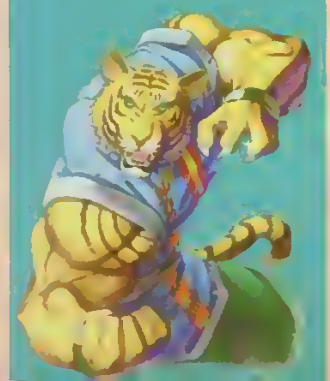
Après des mois de calme plat, le baston en 3D revient en force. Et cette fois, point d'enchaînements compliqués ou de calculs savants : réflexes et sens du combat suffisent.

Développé par des programmeurs qui ont fait leurs premières armes avec des jeux de tir, Bloody Roar a d'abord été un jeu d'arcade accrocheur qui reprenait les systèmes de Virtua Fighter et Fighting Viper avec, toutefois, un petit ajout : les personnages pouvaient se transformer en loup-garou et consorts. Le public japonais accueillit la borne à bras ouverts, le succès fut immédiat : animation très rapide, coups nombreux et originaux, gnent les actions d'éclat, mais l'animation est si rapide, la musique si nerveuse et excitante, jouée sur un tempo d'enfer, que l'on se positionne sur le mode agressif d'emblée, celui qui met l'adrénaline au centre du combat. Oui, Bloody Roar est semblable à l'arcade, et possède en plus ce qu'on attend d'un jeu pour console de salon : du mode Entraînement (très complet) au mode Survie, en passant par les multiples options, rien ne manque. Un nouveau mode nommé Beast Rave, qui



UKEMI

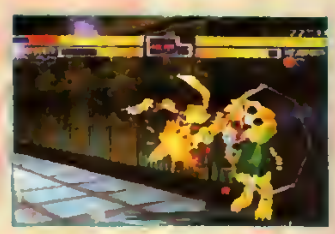
Nom donné aux « brise-chutes » dans les arts martiaux japonais. Cette action, à réaliser avec les boutons Carré + Croix, permet de se redresser lorsqu'on s'est fait propulser en l'air. Mais attention au repêchage !

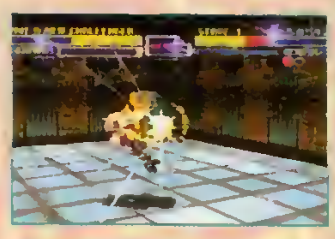


jouabilité instinctive... Aussi, lorsqu'une conversion console a été envisagée, nous étions en droit de demeurer sceptiques. Mais le résultat est là, sous nos yeux : Bloody Roar sur console est presque supérieur à la version arcade !

Non seulement les graphismes sont colorés, éblouissants, avec des jeux de lumière et des flashs qui souli-

Se transformer rend (presque) invulnérable — en plus de repousser l'ennemi s'il est au contact. Ça calme !



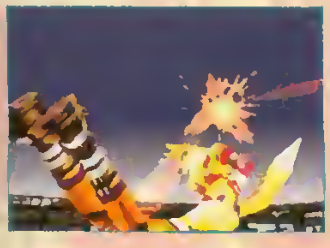


DASH ATTACK

Les attaques effectuées en pleine course, couramment appelées « Dash », sont les plus novatrices : c'est du jamais vu dans un jeu de combat ! Agressives et flexibles, elles sont l'apanage des bons joueurs.

Pourquoi la bête écrase l'homme...

Dans Bloody Roar, les personnages humains sont agiles et rapides, sans exception. Vous pouvez vous tirer de toutes les situations en usant de votre mobilité. Seulement, sachez que la bête est la plus forte. Lorsque vous vous transformez, votre masse musculaire augmente, vos attaques se multiplient : griffes et crocs peuvent infliger des dégâts



douloureux. Vous disposez de coups supplémentaires (bouton O). Et vous décollez beaucoup moins haut lorsqu'on vous fait quitter le sol. En revanche, vous propulsez l'ennemi bien plus haut lorsque c'est vous qui cognez. Votre puissance de saut augmente également. Vous avez donc tout intérêt à vous transformer tout de suite, alors ? Pas si sûr...

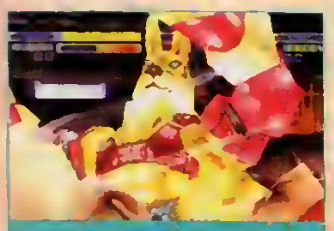
NEUF BÊTES DE COMBAT

Les personnages sont différents en style, poids et taille. Si Bakuryu, le vieux ninja, petit et léger est difficile à toucher, ses coups ont une portée limitée. Greg est, lui, adepte des projections en tous genres ; ses grands bras ont tôt fait de vous saisir ! Mais il peine également à mi-distance. Mitsuko est un personnage très vif qui possède une bonne allonge ; toutefois ses enchaînements sont assez limités. Fox est difficile à manier : ses coups rapides demandent beaucoup d'astuce pour toucher convenablement. Alice est peut-être le perso le plus simple à manier : agile et rapide, elle manque seulement de projections. Long est également très polyvalent, mais il faut varier ses Combos car elles ne surprennent qu'au début. Gado et Yugo, enfin, se valent largement et sont les plus proches du « standard habituel ». Commencez par eux !

Long assène cette série de coups de poing directement après un casse-garde. Il est pourtant facile de s'en dégager...

permet des Combos très longues après la métamorphose, a été ajouté, ainsi que des options cachées qui viennent relancer l'intérêt du jeu. Mais même sans ces ajouts, la réalisation est tellement réussie qu'on ne peut que saluer les programmeurs qui nous ont offert ce bijou.

Comment vous décrire ce jeu de baston grandiose ? Eh bien, commençons par le commencement : comme dans tous les autres, vous devez battre votre adversaire (machine ou humain) en combat singulier, en utilisant vos poings, pieds ou autre partie du corps qui peut faire mal. Si vous le mettez KO en vidant sa barre de points de vie à plusieurs reprises, vous gagnez le duel. Sur ce schéma de base viennent se greffer des tonnes de variations. D'abord, vos personnages peuvent courir et bondir à l'envie. Ils ont accès à des techniques défensives : deux fois Bas pour éviter les coups au-dessus de la ceinture ; Arrière-Avant pour se dégager d'un enchaînement qu'on est en train de parer ; Carré + Croix pour se redresser lorsqu'on est projeté en l'air, et enfin le coup « Gard/Attack »

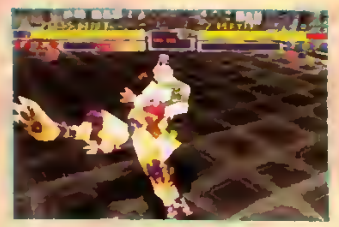


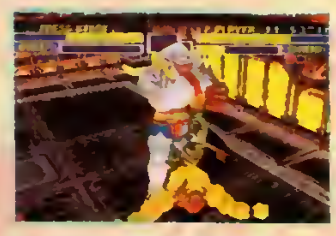
La vue subjective du mode Watch permet d'admirer les superbes monstres de très près. Appréciez les détails.

pour parer puis frapper. La garde semi-automatique se fait simplement avec Arrière, ou bien Bas-Arrière pour bloquer un balayage.
Les techniques offensives sont nombreuses, avec de grandes variations individuelles : au total, plus de 80 façons de frapper, enchaîner, projeter. Le rêve ! Comme l'offensive est au centre du jeu, Bloody Roar fait beaucoup plus appel aux réflexes et à votre rapidité de décision qu'aux tactiques simplissimes rencontrées d'ordinaire — du genre : « s'il saute pour éviter la boule, je fais un dragon. » Ici, pas de stratégie, la vitesse vous en empêche. Il faut apprendre à placer instinctivement vos Combos, feindre des coups pour voir comment réagit l'adversaire, le déboussoler en lançant des attaques au corps à corps et les arrêter aussitôt (bouton R1 pendant un enchaînement). Dans Bloody Roar, tous les réflexes que vous avez accumulés depuis des années grâce aux autres jeux de baston vont enfin être mis à l'épreuve.
Abordons enfin « le plus » qui place définitivement ce jeu au-dessus de la mêlée : la possibilité pour votre personnage de se métamorphoser, en pressant un bouton dédié. Comment ? La jauge Beast, située sous la barre de vie, grimpe au fil des coups, et lorsqu'elle clignote, vous pouvez presser ce bouton pour déchaîner la bête qui sommeille en vous : loup-garou, renard-garou, taupe-garou... Cela dépend de votre personnage. En plus de ses coups de base, qu'il conserve, de nouvelles façons de frapper font leur apparition : ongles acérés et crocs démesurés sont utilisables en chercher à attaquer sans relâche pour en finir vite, auquel cas vous devrez contre-attaquer, soit il se mettra lui-même en posture de défense pour mieux récupérer. Jouez sur les projections, les contres ou les esquives pour le déboussoler et gagner le round. Pensez aussi que la transformation n'est pas définitive : à chaque coup que vous placez, la barre « Beast » se vide jusqu'à ce que l'ennemi reprenne sa forme initiale. Profitez-en pour l'achever !

Mais pourquoi l'homme peut vaincre !

C'est un point crucial : pour vaincre en quelques coups seulement, il faut attendre le moment précis où l'adversaire, en manque de points de vie, se métamorphose. C'est juste après la transformation qu'il est le plus vulnérable, car soit il va





SANGLANTES PROJECTIONS

Une des caractéristiques les plus impressionnantes de Bloody Roar est la violence des projections. Pleines de hargne, celles des humains nous feraient presque oublier Tekken : hélas, luxations et torsions ne figurent pas au programme. Mais rassurez-vous, les prises sont ici très simples à effectuer, et certaines peuvent même être enchaînées à des coups de base pour surprendre un adversaire en garde. Sous la forme animale, il faut avouer que c'en est presque effrayant : les griffes entaillent, les mâchoires se referment sur des abdomens sanguinolents, avant de faire valser les corps sur plusieurs mètres. Du grand spectacle !

Aucun coup apparenté aux « boules de feu » ne figure ici. Il existe toutefois des ondes de choc comme celle de Mitsuko.

Le menu d'options vous permet de jouer avec des SD. Des options cachées apparaissent également au fil du jeu.

BLOODY ROAR

Tous les personnages possèdent un coup qui, à l'instar de Fighting Vipers, permet de parer et contrer instantanément.

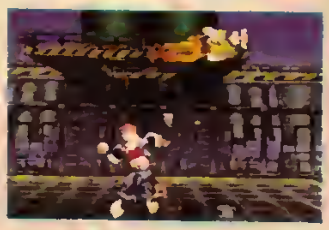
Uriko, le boss, est facile à battre avant transformation. Attention toutefois à sa tempête d'éclairs. Mieux vaut jouer les projections.

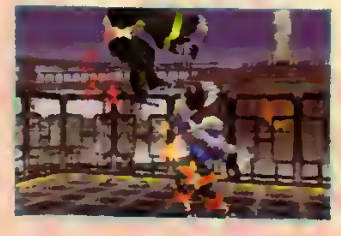
pressant ce bouton dédié. On peut mixer les coups de trois sorte (poing, pied, griffes), et donner naissance à de nouveaux enchaînements. Non seulement vos capacités sont décuplées, mais en plus vous récupérez un certain nombre de points de vie : la barre blanche accolée à votre jauge de vie se remplit petit à petit. Une fois transformé, vous pouvez donc chercher à massacrer l'adversaire de plus belle, ou bien vous occuper de votre santé en vous protégeant, jusqu'à être guéri. La gestion des points de vie est donc un peu plus intelligente que dans les autres jeux, car la perte de vie n'est pas irréversible.

Bloody Roar fait partie de ces jeux qui ne finissent jamais leur vie au fond d'un tiroir. Sa grande diversité, le nombre important de variations lors des combats font que, malgré le peu de persos disponibles, il possède une excellente durée de vie. C'est LE jeu de baston du moment, qui renouvelle le genre avec brio, tout en étant accessible aux non-initiés.

Reyda

Achevez votre ennemi avec une bonne patate, et vous le verrez exploser les murs ! (On peut désactiver cette option.)





AERIAL

Certaines attaques sont principalement destinées à soulever l'ennemi, afin de lui asséner une Combo avant qu'il ne retouche terre. La plupart sont accessibles après la commande Bas, Bas, qui permet de se plaquer au sol.

développeur	EIGHTING/RAIZING
éditeur	VIRGIN
textes	ANGLAIS
genre	COMBAT
joueur(s)	1 A 2
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	ILLIMITÉ
difficulté	PARAMÉTRABLE
durée de vie	LONGUE
prix	D

PLAYER FUN 96%

en résumé

Bloody Roar est à des lieues des autres jeux de baston : violent, fulgurant et tellement speed qu'on croit jouer à un shoot'em up !

GRAPHISME 94%
Des effets de lumières surprenants, des persos brillamment modélisés.

ANIMATION 95%
Détaillée et rapide. Seul Tobal 2 peut prétendre faire mieux.

SON 92%
Les musiques arrachent. Les cris et les grognements sont convaincants.

JOUABILITE 94%
Un autre point fort du jeu. Même ma copine arrive à se défendre !

95 — 100 — 90 — 85 — 80 — 75 — 70 — 65 — 60 — 55 — 50

NAGANO WINTER OLYMPICS

Nintendo 64

Lors de l'épreuve du half-pipe, vous déterminez à l'avance votre programme de saute à enchaîner.

À l'heure où le monde des consoles subit une invasion massive de softs de glisse, Konami se démarque en proposant le titre officiel des Jeux olympiques d'hiver de Nagano.

À chaque grand événement sportif, en particulier le Mondial et les J.O., les éditeurs s'arrachent la licence pour développer LE jeu officiel. En règle générale, force est de constater que ce type de soft est rarement synonyme de qualité — bien que la tendance semble s'inverser depuis quelque temps. En ce qui concerne Nagano Winter Olympics, il ne fait guère de doute qu'il est digne de se parer du symbole olympique des cinq anneaux entrelacés : voyons pourquoi.

Par bien des aspects, Nagano Winter Olympics (NWO) rappelle le fameux International Track & Field (IT&F), qui a marqué l'été 96. D'abord, à l'instar de ce dernier, c'est un jeu généraliste qui regroupe douze des principales disciplines de ces Olympiades hivernales. Au menu, on retrouve l'incontournable descente, le snowboard (représenté pour la première fois aux J.O.), les spectaculaires sauts à skis et bobsleigh, le très déroutant curling, et bien d'autres encore. Ensuite, NWO se caractérise par sa convivialité puisqu'il permet de réunir quatre joueurs. Toutefois, quelle que soit la discipline pratiquée, on est loin du bourrinage qui caractérisait IT&F, y compris dans les épreuves de patinage de vitesse.

Lorsque l'on se lance dans le vif du sujet, les premières impressions sont plutôt mitigées. Si la plupart des épreuves sont assez faciles à maîtriser, d'autres, à l'image du ski artistique ou du saut à skis, font vivre un enfer au joueur, et ce malgré le résumé des commandes qui s'affiche avant chaque essai. En ce qui concerne les disciplines alpines (descente et slalom géant), il n'y a pas de souci majeur. Il faut juste savoir que les carres ne servent quasiment à rien, si ce n'est à perdre du temps. Toutefois avant de flirter avec les

Le saut à skis prend en compte plusieurs paramètres (vent, angle, réception), qui tous ont une incidence sur vos performances.

La pratique du half-pipe demande beaucoup d'entraînement. Les combinaisons des sauts complexes sont galère.

Le curling, seul sport collectif parmi les douze épreuves, constitue la véritable surprise de Nagano Winter Olympics.

records, il est indispensable de travailler les trajectoires en frôlant les portes, afin de grapiller les indispensables dixièmes de secondes. Le slalom de snowboard obéit globalement aux mêmes règles que les deux disciplines précédentes. En revanche, le half-pipe, seconde discipline de snowboard, n'a rien à voir. Vous établissez votre propre programme en choisissant huit figures parmi les vingt-deux proposées. Lors de chaque saut, vous devez alors réaliser des enchaînements en vous servant de deux boutons et du paddle analogique. Vient ensuite le saut à skis qui s'avère être la discipline la plus spectaculaire et prenante, à condition toutefois d'être capable d'arriver au bout du tremplin sans se vautrer. Lorsque l'on a compris que le départ s'effectue avec la manette analogique orientée vers le bas, et que l'impulsion doit être retardée au maximum, on s'offre alors d'excellentes sensations.

On pouvait craindre que le patinage de vitesse soit bourrin, en fait il n'en est rien. La vitesse est gérée par un timing assez lent mais régulier, en rythme avec les « foulées » du patineur. Il convient néanmoins de doser son effort pour tenir la distance.

La chute des records se joue vraiment à pou de chose.

Les reflets des patineurs sont très bien gérés.

Avis de skieurs débutants

CHON : « Passées les premières parties un peu laborieuses, Nagano Winter Olympics se révèle vite très fun. Je regrette pourtant l'absence d'un championnat comprenant toutes les épreuves, ainsi que celle du combiné nordique et du biathlon. Dommage également que les performances effectuées en championnat ne soient pas sauvegardées. Malgré ces reproches, NWO reste un jeu très prenant, et plus fin qu'un Track & Field. En tout cas moins axé "bourrinage" ; ce n'est pas plus mal (pour les paddles) ! »

WONDER : « J'ai toujours aimé les jeux "multi-épreuves"», et ce Nagano Winter Olympics sur N64 ne déroge pas à la règle. Le thème des J.O. d'hiver change des sempiternelles épreuves d'athlétisme. Ce que j'apprécie, c'est le côté technique des épreuves qui sont largement moins "bourrines" que d'habitude. En revanche, il est dommage que le ski nordique ne soit représenté que par le saut à skis (où est le ski de fond ?). »

Pour assister au générique de fin, vous devez obtenir des médailles dans toutes les disciplines.

LES DOUZE DISCIPLINES

Ski alpin (descente)

Patinage de vitesse (500 m)

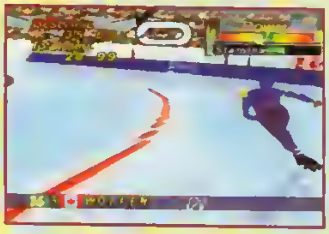
Snowboard (half-pipe)

Saut à skis artistique

Saut à skis (tremplin 90 m)

Luge

Snowboard (slalom géant)

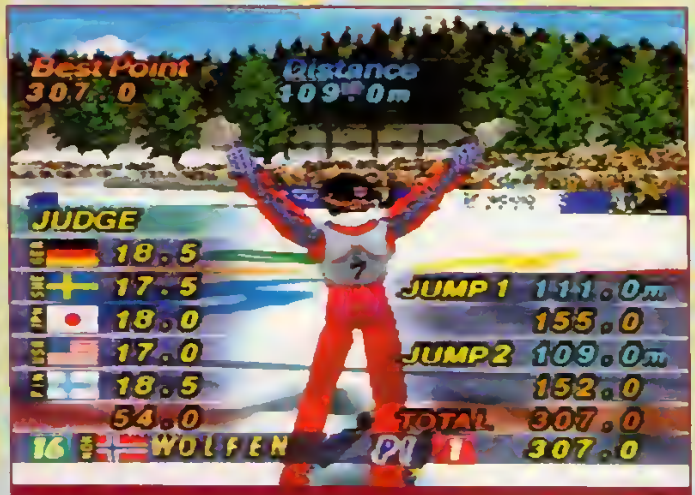

Patinage de vitesse (1 500 m)

Ski alpin (slalom géant)

Bobsleigh

Curling

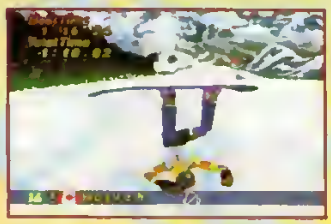
Saut à skis (tremplin 120 –



La chute d'un record est saluée par des manifestations de joie. Une telle performance en saut à skis frise même le surréaliste.

Bien entendu, toutes les épreuves s'achèvent par la traditionnelle remise des médailles sur le podium.

LES « VAUTRES »



Même chose pour la prise de vitesse en bobsleigh, ou en luge, qui est primordiale pour réussir un bon chrono. Plus que l'acharnement sur les boutons de vitesse, c'est la régularité du rythme qui prévaut. Ensuite, alea jacta est, il faut utiliser les bordures à la limite du retournement pour péter les chronos. Enfin, la bonne idée de Konami a été d'inclure un sport collectif pour disputer des matches entres plusieurs joueurs : le curling a été choisi. Ne riez pas, vous vous rendrez très vite compte que cette espèce de pétanque sur glace est carrément prenante.

PAS DE FLOU ARTISTIQUE !

Bref, une fois passée le stade de la « domestication » de l'interface, on est alors en mesure d'apprécier pleinement les qualités de NWO. Dans le domaine esthétique, il faut reconnaître que les graphismes ne souffrent pas de ce flou si caractéristique à bon nombre de titres N64. Ce jeu a suscité un tel engouement à la rédac' qu'on ne saurait que trop vous le recommander. Dernier détail : sachez que Nagano sur PlayStation devrait sortir sensiblement en même temps. Malheureusement, Konami n'a pu nous fournir une version testable à temps pour ce numéro. Rendez-vous donc le mois prochain...

Wolfen

Nintendo 64

NAGANO WINTER OLYMPICS

développeur	KONAMI
éditeur	UBI SOFT
textes	ANGLAIS
genre	J.O. D'HIVER
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	MOYENNE
durée de vie	EXCELLENTE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 95%

En résumé

Nagano Winter Olympics constitue une bonne alternative face aux nombreuses simulations de glisse qui arrivent en ce moment.

GRAPHISME 93%
Les décors sont de bonne facture ; idem pour les athlètes.

ANIMATION 90%
L'animation est globalement excellente. Un cran moins bonne pour les disciplines alpines.

SON 80%
L'environnement sonore tient la route. Les musiques ont le bon goût de se faire discrètes.

JOUABILITÉ 85%
L'interface est un peu déconcertante ; le temps d'adaptation est parfois démoralisant.

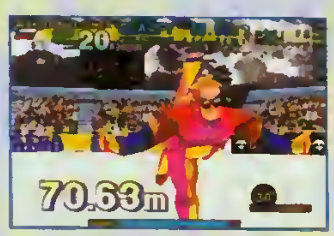
100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

Avec IKKS COMPAGNIE
GAGNEZ
Des sweats
Des tee-shirts
IKKS COMPAGNIE
Des fourrures polaires
Des parkas
Des pantalons
Pour participer au concours, 36.15 TeeTeeWa
(n'oubliez pas d'indiquer votre taille !).
Extrait du réglement : jeu gratuit sans obligation d'achat doté de 2 tenues complètes spécial surf (parka + tee-shit + sweat-shirt + pantalon), de 18 tee-shirts IKKS et de 18 sweat-shirts.

WINTER HEAT

Saturn

Winter Heat n'est autre que l'adaptation hivernale d'Athlete Kings. Bonne nouvelle pour les possesseurs de Saturn qui pourront goûter, eux aussi, aux joies d'un jeu de glisse multi-épreuve. Mauvaise affaire en revanche pour les paddles...



LES HUIT ATHLÈTES

Ils possèdent tous des caractéristiques différentes. Le poids et la taille sont les premiers paramètres qui influent directement sur les performances. Ainsi, la taille de la Chinoise — 1,52 mètre — est plus adapté au saut à skis artistique que les 2 mètres du Norvégien. Enfin, chacun est spécialisé dans un type de planche (alpine, skate ou tout terrain).

Les J.O. arrivant, les sportifs d'Athlete Kings se sont offerts un petit séjour aux sports d'hiver. Vu les conditions climatiques, on constate que le candidat jamaïcain a préféré s'excuser au profit du bûcheron norvégien qui s'est fait une joie de le suppléer. À l'instar d'Athlete Kings, Winter Heat permet jusqu'à 4 joueurs de s'affronter au cours d'un championnat regroupant onze épreuves de glisse. D'un point de vue esthétique, il y a du bon et du moins bon. Du bon en ce qui concerne les personnages et l'animation ; en revanche, les décors sont assez plats et les textures parfois limites. Toutefois l'attrait du jeu est tel que

L'avis de la sélection olympique de Player

Catégorie bobsleigh - CHON : « J'avais bien aimé Athlete Kings, et cette version des jeux d'hiver est de la même veine. La jouabilité est instinctive et réclame une bonne dose de bourrinage. Mais c'est aussi ce qui fait son charme. Un jeu simple et convivial comme il faut. »

Catégorie saut à skis - WONDER : « Ayant beaucoup joué à Winter Heat en arcade, c'est avec intérêt que je me suis penché sur la version Saturn. Et là, bonne surprise, des épreuves supplémentaires sont disponibles comme la luge ou le ski acrobatique. Et les autres sont telles qu'elles étaient en arcade. C'est donc sans aucun problème que je le recommande aux fans de l'arcade. »

Catégorie pilier de comptoir - ELWOOD : « Bon esprit ce Winter Heat ! D'autant plus que j'ai mis sa mère à Wolfen. Il était énervé, de mauvaise foi, aigri... C'était cool de le voir perdre. Tout ça pour dire que Winter Heat est un jeu convivial qui déchaîne les passions ! »

Une fois n'est pas coutume, le saut à skis est l'une des épreuves les plus attrayantes.

LES ONZE ÉPREUVES

Saut à skis artistique

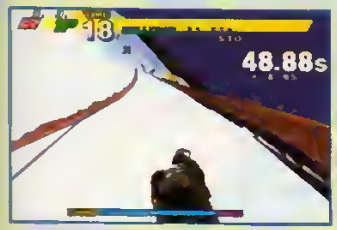
Bobsleigh

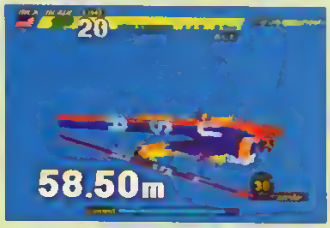
Ski de fond

Descente

Descente

Short-track

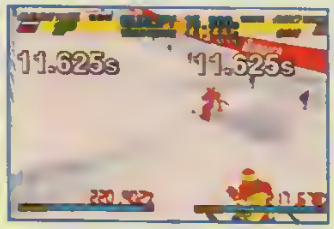

Luge


Saut à skis

Slalom parallèle

Snowboard

Patinage de vitesse


Ski de vitesse

l'on passe très facilement outre. Contrairement à Nagano, il n'y a aucun doublon parmi les onze épreuves proposées dans ce jeu. Chaque discipline est vraiment spécifique, à part peut-être la luge et le bobsleigh. Winter Heat met l'accent sur la convivialité dans la mesure où un bon nombre d'épreuves oppose deux joueurs simultanément, quand ce n'est pas quatre à l'occasion du short-track et du ski de fond (ce dernier étant très bien pensé au demeurant).
Winter Heat se révèle rapidement très prenant malgré une jouabilité à forte tendance « bourrine ». Eh oui, il est nécessaire de s'achamer comme un forcené sur le paddle pour prétendre réaliser de bonnes performances. C'est vrai que cela avait fait le charme d'Athlète Kings ; il n'y a donc aucune raison qu'il en soit autrement avec Winter Heat.

Wolfen

développeur	SEGA SPORTS
éditeur	SEGA
textes	ANGLAIS
genre	SPORTS DE GLISSE
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	ASSEZ FACILE
durée de vie	EXCELLENTE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 88%

En résumé

Winter Heat est à la Saturn ce qu'est Nagano à la Play et la N64. On regrette cependant que la jouabilité ne soit pas un peu plus subtile...

GRAPHISME 90%
Si les décors souffrent d'une pauvreté relative, les athlètes sont très bien modélisés.

ANIMATION 95%
La vitesse de l'animation constitue une agréable surprise.

SON 85%
Les effet sonores accentuent encore plus l'impression de vitesse. Musiques moyennes.

JOUABILITÉ 88%
Après un essai ou deux sur chaque épreuve, l'interface n'a plus de secret.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

NBA PRO 98

Nintendo 64

Après une version PlayStation moyenne, NBA Pro 98 arrive sur Nintendo 64. Sans être un méga-hit, ce jeu s'impose comme la nouvelle référence, faute de concurrence. Mais celle-ci ne saurait tarder...

LA CAMÉRA MANUELLE

Quand vous souhaitez revoir une action, les caméras disponibles sont les mêmes qu'en cours de jeu, plus une supplémentaire. C'est en fait une caméra manuelle que vous disposez comme vous l'entendez. Vous pouvez ainsi personnaliser vos replays. Dommage qu'on ne puisse pas les sauvegarder.

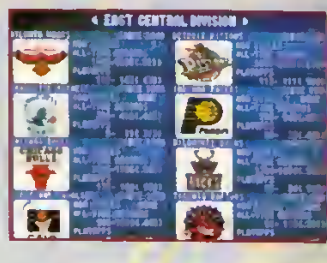
Jusqu'à présent, le titre de meilleur jeu de basket sur Nintendo 64 était la propriété de NBA Hang Time. Pas difficile quand on songe que cette pâle copie de NBA Jam était le seul jeu du genre, sur cette console. Du coup, NBA Pro 98, qui est en fait la suite de NBA In the Zone 1 et 2, n'a pas de mal à s'imposer. Les modes de jeu sont classiques (Exhibition, Saison, Play-Offs, etc.), et vous avez la possibilité de paramétrer le jeu à votre convenance. Ainsi, vous choisissez d'activer ou non certaines règles du jeu, comme le « Shoot Clock Violation ». Comme c'est, hélas, souvent le cas sur Nintendo 64, les graphismes sont légèrement embrumés. Dommage car les joueurs ne sont pas trop mal réalisés, mais cet effet de flou gâche un peu l'ensemble. Comparé à la version PlayStation, le résultat n'a rien d'époustouflant.

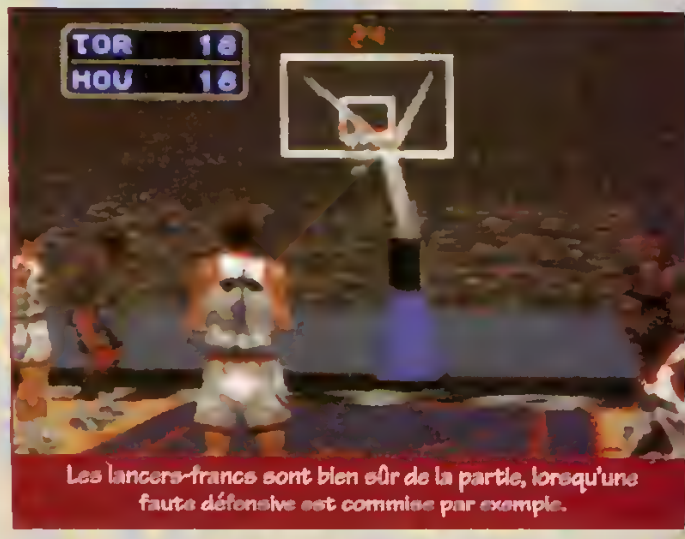
LA PREMIÈRE SIMU. SUR N64

En cours de partie, vous avez le choix entre dix vues différentes, et lors des replays, une caméra manuelle est même disponible (lire les encadrés). Dans l'ensemble la jouabilité est correcte mais pour ce type de jeu, le paddle de la Nintendo 64 est moins ergonomique que la manette PlayStation. Les dribbles, habituellement présents dans la série des NBA In

Les statistiques

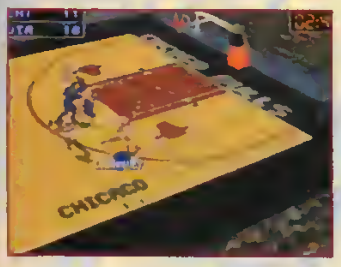
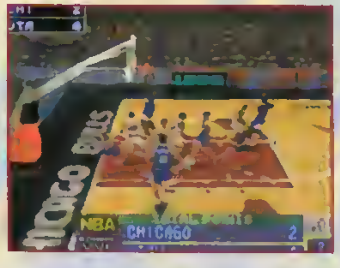
Les statistiques des différentes équipes peuvent être consultées dans le menu prévu à cet effet. On y prend connaissance d'infos intéressantes, comme l'année de création du club, le nombre de points, les prestations dans les Play-Offs, etc.

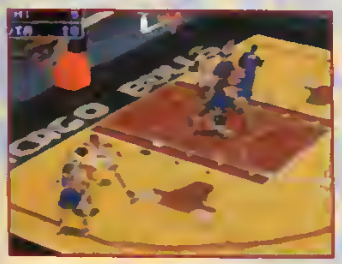




Les lancers-francs sont bien sûr de la partie, lorsqu'une faute défensive est commise par exemple.

NBA PRO 98



LES VUES

Le jeu comprend dix vues différentes : du dessus, subjective, avec des variantes horizontales, verticales... Vous trouverez bien votre bonheur.

Comme dans chaque volet de NBA In the Zone, le fameux dribble comprenant un passement de jambes est à dispo.

The Zone font toujours partie du jeu, et l'action conserve un côté arcade assez spectaculaire.

Bref, NBA Pro 98 n'est pas vraiment une bombe, mais c'est la première simulation de basket sur cette console — NBA Hang Time étant un hit arcade (avec des matches en deux contre deux), il ne joue pas par conséquent dans la même catégorie. Mais que les fans de la main au panier se rassurent : de bons jeux de basket devraient débarquer sur Nintendo 64. Espérons que ce sera le plus rapidement possible.

Chon,
la main au panier.

développeur	KONAMI
éditeur	UBI SOFT
textes	ANGLAIS
genre	BASKET
joueur(s)	1A4
sauvegarde	MEMORY PACK
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 84%

En résumé

On attendait mieux de cette version 64 bits, qui s'impose toutefois sur Nintendo 64, faute de concurrence.

GRAPHISME 84%
Une fois de plus, c'est plutôt flou.

ANIMATION 88%
Pas de problème d'animation.

SON 85%
Rien d'exceptionnel, c'est juste convenable.

JOUABILITÉ 90%
Elle est plutôt correcte.

100 95 90 85 **82** 75 70 65 60 55 50

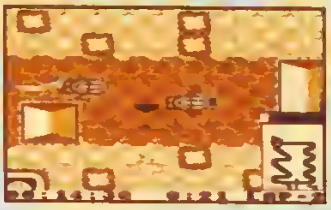
WAVE RACE

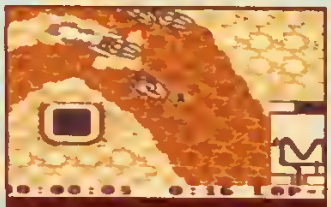
Développée en 1992, Nintendo ressort aujourd'hui la version Game Boy de Wave Race — l'occasion pour l'éditeur de profiter de la renommée du hit N64. Heureusement, le jeu est suffisamment bon pour scotcher les amateurs !

Après une version amusante du Tamagotchi, après les tribulations de Donkey Kong, votre portable risque de chauffer avec Wave Race ! Une fois la machine allumée, on choisit entre la course, l'entraînement ou le jeu en link. Quelques parties d'échauffement s'avèrent nécessaires pour ne pas se perdre lors de la première partie. Ensuite les choses sérieuses commencent. Au départ, vous ne pouvez sélectionner que la cylindrée la plus « faible » (550 cc). Vous surfez alors sur quatre circuits, de deux tours chacun. En cas de victoire, vous concourez ensuite en 650 cc, puis en 800 cc. Il vous faut alors enchaîner huit circuits (quatre tours chacun). Sur ces circuits, vous bénéficiez d'options qui vous seront d'une aide précieuse. Ainsi après avoir ramassé une pieuvre, il vous suffit de heurter vos adversaires pour prendre leur turbo. De son côté, le dauphin vous permet de ne pas subir la force des courants ou des tourbillons... Il est possible également de se faire les dents sur huit tracés de slalom. Ces courses demandent en revanche une maîtrise plus complète.

Wave Race se joue avec plaisir et promet des parties endiablées en mode link. Et soyons certains que la sauvegarde des temps déchaînera les accros de la rubrique Champions.

Leflou





Les adversaires sont vraiment coriaces et vous collent souvent pendant toute la course.

Game Boy

WAVE RACE

développeur	NINTENDO
éditeur	NINTENDO
textes	ANGLAIS
genre	COURSE
joueur(s)	1 A 4 EN LINK
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	BONNE
prix	●●©●●●

PLAYER FUN 90%

en résumé

Avec ses 8 circuits de course et ses 8 slaloms, Wave Race tiendra le joueur en haleine. Et le mode link promet des parties mouvementées.

GRAPHISME 85%
Sobre et lisible. Essentiel pour un bon jeu Game Boy.

ANIMATION 90%
Le scrolling est fluide et l'animation des hors-bords sommaire.

SON 80%
On ne prête pas attention aux musiques. Quant aux bruitages, ils sont bons.

JOUABILITÉ 90%
Les hors-bords sont maniables ; rien de particulier à signaler.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

Il revient...

Le magazine de la nouvelle génération

Musique, cinéma, télé, mode, jeux vidéo...

2 cadeaux : le CD audio GTA et les « Tribal Tatoos »

Le mag + les 2 cadeaux

39 F seulement !

Un hors-série exceptionnel à ne pas manquer ! En vente chez ton marchand de journaux

ViteVu

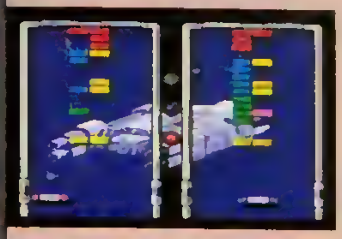
SUPER NINTENDO

Arkanoid doh it again

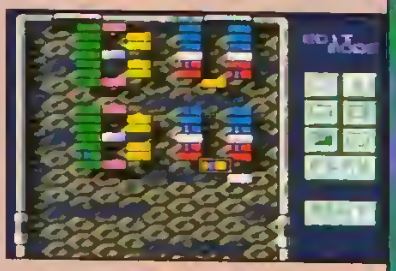
prix 79 %

éditeur	NINTENDO
textes	ANGLAIS
genre	CASSE-BRIQUES
nombre de joueurs	1 A 2
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	OUI

Ah, Arkanoid... c'est mes années collège ! Je m'en rappelle parfaitement : il tournait sur mon ordinateur Amstrad 464 monochrome, et j'étais en 3e... Comme toute une génération, je me suis éclaté avec ce jeu qui a redonné une seconde vie au désuet casse-briques. Les plus d'Arkanoid, ce sont d'abord de meilleurs graphismes et des briques disposées de manière originale (formant ainsi de vicieux tableaux de jeu). Ce sont aussi ses monstres et bonus : différents streums se baladent dans les niveaux, et gênent la trajectoire de votre balle. Quant aux bonus, il faut les attraper après avoir détruit certaines briques. Et là, c'est le délire : démultiplication de billes, agrandissement de la raquette, tir laser... ! Alors que cela ne m'arrive jamais, c'est avec une nostalgie à la Wonder que je me suis plongé dans cette version d'Arkanoid (sur Super Nintendo) ! Elle est sous-titrée Doh it again, parce qu'elle rajoute différents modes Deux joueurs et un éditeur de tableaux afin d'inciter à s'y remettre. Le plus intéressant des jeux à deux est le Battle, qui se joue en deux manches gagnantes sur un écran splitté.



Que ceux qui doutent de l'intérêt d'Arkanoïd sachent que sa suite (Arkanoid Returns) est sortie en arcade et qu'elle va être adaptée sur PlayStation ! Quant aux possesseurs de SNES qui seraient tentés de jouer à Arkanoïd, qu'ils n'hésitent pas : la cartouche coûte moins de 230 F...



Bubu, just do it.

SATURN

NHL 98

prix 89 %

éditeur	E. A. SPORTS
textes	ANGLAIS
genre	HOCKEY SUR GLACE
nombre de joueurs	1 A 4
sauvegarde	OUI
continue	NON

Electronic Arts traîne sa licence NHL depuis un bon moment... Comme chaque année, on a donc le droit à une mise à jour de la version précédente. Petit événement pour ce NHL 98 : il s'agit d'une véritable évolution. Outre l'aspect graphisme amélioré, on note un enrichissement sensible de l'aspect tactique se traduisant par un réalisme (quasi) absolu... Les simu. de hockey se ressemblant toutes, il est assez difficile de déterminer laquelle est la meilleure. La simulation d'Electronic Arts a, elle, le mérite d'être très simple de prise en main.

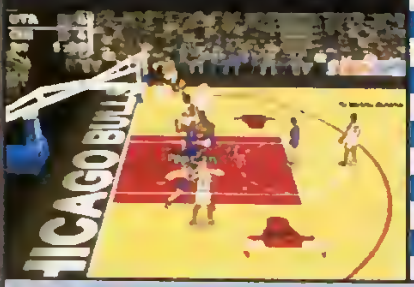
Wolfen

SATURN

NBA Live 98

prix 85 %

éditeur	E. A. SPORTS
textes	ANGLAIS
genre	BASKET
nombre de joueurs	1 A 4
sauvegarde	OUI
continue	NON



On en n'a pas fini avec les mises à jour d'Electronic Arts. Voici maintenant NBA Live 98, le principal rival du NBA Action 98, sorti par Sega le mois dernier. Cette mouture 98 est dans la lignée des autres, à savoir une simulation très réaliste, qui dispose néanmoins de graphismes un peu justes. Les principaux modes de jeu, comme le concours de tirs à trois points sont présents. C'est une version Saturn sans surprise, identique dans le fond à celle tournant sur PlayStation, mais inférieure dans la forme... On commence à connaître la chanson !

Chon

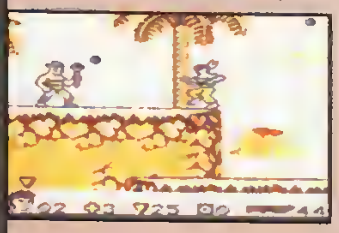
GAME BOY

Turok - Battle of Bionosaurs

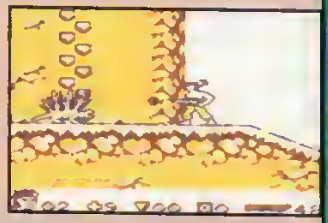
prix 85 %

éditeur	ACCLAIM
textes	FRANÇAIS
genre	PLATE-FORME/TIR
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	PARCODE

Le fameux Doom-like de la N64 sur Game Boy. On croit rêver ! De plus en plus opportunistes, chez Nintendo ! Iront-ils jusqu'à nous proposer Goldeneye et Diddy Kong Racing sur la monochrome ? L'adaptation qui fait l'objet de notre Vite Vu n'est pas un Doom-like, loin de là. Il s'agit d'un jeu de plate-forme/tir en 2D, un peu dans le genre de Contra. Le but est de réunir trois fragments de pierre magique par niveau. Une fois fait, vous sortez dudit niveau par un téléporteur et vous obtenez un précieux code qui vous permet de reprendre votre partie plus tard. Au total, une petite dizaine de levels de plus en plus imposants et peuplés d'ennemis toujours plus dangereux. Mention spéciale pour l'animation du héros, qui est d'une fluidité rarement vue dans un jeu Game Boy. La grande variété des armes disponibles, la clarté des graphismes et la maniabilité parfaite du personnage rendent ce jeu très sympathique. Seul défaut, lorsque l'on perd une vie, on reprend souvent en tout début de niveau, ce qui devient franchement stressant lorsqu'on vient d'éviter huit minutes de pièges. Heureusement, on garde les fragments découverts. C'est un petit désagrément, surtout gênant lorsque l'on commence à découvrir le jeu. Par la suite, on essaie de trouver les points de vie disséminés un peu partout dans les niveaux. Enfin, la Game Boy n'a pas encore fini de faire parler d'elle (après tout, on en compte cinq millions en France, soit cinq fois plus que les PlayStation...).



Turok pourra toujours vous détendre le pouce lorsque vous serez coincé dans les embouteillages, ou vous calmer après une amère défaite en link à Tetris.



Leflou

EXCLUSIF !

Abonne-toi à Player One et reçois gratuitement*

Exceptionnel !

11 numéros + le Tee-Tee Wa Friends :

289 F

seulement au lieu de 441 F **

** 11 n° de Player One à 32 F + le Tee-Tee Wa Friends 89 F = 441 F.

Bon à renvoyer à : Bii - Abonnement PO/Tee-Tee Wa - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex. Téléphone : 03 44 69 26 26.

Oui, je m'abonne à Player One

et je bénéficie de cette offre exceptionnelle

- 11 numéros + le Tee-Tee Wa Friends* : 289 F + expédition en recommandé : 20 F. Total à payer : 309 F.
- le Tee-Tee Wa Friends seul : 89 F + expédition en recommandé : 20 F Total à payer : 109 F.

Offres valables sur la France métropolitaine uniquement.

- 11 numéros : 352 F.

Tarif pour la France métropolitaine. DOM-TOM et étranger + 49 F (terre/bateau) ou 96 F (avion

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : .....

Ville : .....

Pays : .....

Signature obligatoire des parents pour les mineurs

Je joins un cheque de _____ F à l'ordre de Media Système Edition.

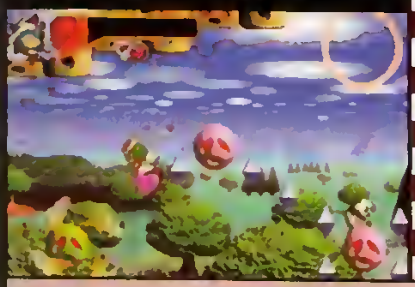
ViteVu

NINTENDO 64

Mischief Makers

prix 70%

éditeur: NINTENDO
textes: ANGLAIS
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: OUI
continue: OUI



Dans ce petit jeu de plate-forme, vous incarnez Marina Liteyears, l'assistante du professeur Théo. Ce dernier a été enlevé et votre mission consiste, bien sûr, à aller le délivrer. Comme vous le constatez, le scénario est plutôt convenu. Les graphismes sont en 2D, et vous avez la possibilité d'effectuer plusieurs actions. Seulement, dans le même genre et toujours sur Nintendo 64, Yoshi's Story est bien plus fun et complet.
Bref, Mischief Makers est un jeu moyen et, entre les deux, le choix est vite fait !

Chon

PLAYSTATION

NHL Powerplay 98

prix 88%

éditeur: VIRGIN
textes: FRANÇAIS
genre: HOCKEY
nombre de joueurs: 1A8
sauvegarde: OUI
continue: NON

Comme l'on pouvait s'y attendre, NHL Powerplay 98 n'est qu'une simple évolution d'un titre qui remonte à plus d'un an et demi. Graphiquement, il faut reconnaître qu'il tient la route, encore que l'animation me paraisse un peu saccadée. Mais il n'y a pas de quoi crier au scandale d'autant que le réalisme du jeu est vraiment bon. Outre l'intégralité de la NHL, on trouve également la plupart des sélections nationales. Malheureusement, le jeu ne comprenant pas de système de poules, on ne peut jouer ni les Championnats du monde ni même les J.O.

Wolfen

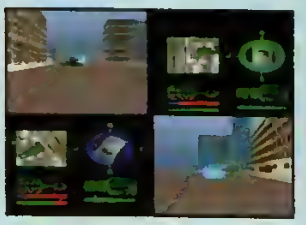
PLAYSTATION

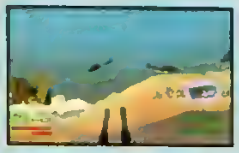
Steel Reign

prix 75%

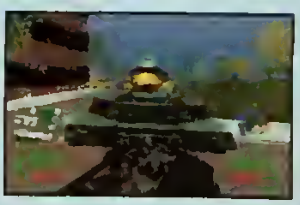
éditeur: SONY
textes: ANGLAIS
genre: SIMU. DE TANK
nombre de joueurs: 1A2
sauvegarde:
continue: NON

Depuis Shellshock, sorti par US Gold en avril 96, les simulations de tank ont déserté les consoles. Sony tente aujourd'hui de relancer le genre avec Steel Reign. Vous avez le choix entre quatre chars de base aux caractéristiques différentes quant à leur poids, vitesse, blindage ou encore force de frappe. Le jeu comprend plusieurs missions, mais inutile de se leurrer, on passe la majeure partie de son temps à blaster, hormis en ville où les parties de cache-cache sont parfois amusantes. Vous aurez compris que la stratégie à développer n'est pas franchement subtiles. Excepté, peut-être, au niveau de la barre de vie qu'il ne faut pas oublier de recharger. Pour cela, il suffit de récupérer des icônes marquées d'une croix. Les autres, quant à elles, vous donnent de nouvelles armes ou boostent celles que vous possédez déjà. Malgré cela, la difficulté est plutôt relevée, même en mode Easy. Dernière particularité, trois vues sont disponibles (deux extérieures et une intérieure). Jusque-là, rien de bien original. En revanche, ce qui l'est c'est la possibilité de jouer à deux en mode Duel. Un atout certain qui sauve un peu la mise de ce titre dont la réalisation est plutôt moyenne. En effet, les graphismes manquent un peu de finesse et d'éclat. L'animation du véhicule est correcte, mais ça se complique quand plusieurs unités ennemies visibles à l'écran vous assaillent.





Bref, Steel Reign est un jeu moyen qui vaut surtout pour son mode Multijoueur. Mais il n'est pas indispensable.



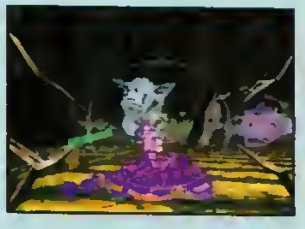
Chon

PLAYSTATION

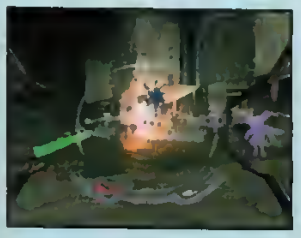
Shadow Master

prix 65 %

éditeur
PSYGNOSIS
textes
FRANÇAIS
genre
DOOM A ROULETTES
nombre de joueurs
1
sauvegarde
CARTE MÉMOIRE
continue
OUI



Dans un futur lointain, vous êtes le seul survivant de l'espèce humaine. Vous combattez les nouveaux maîtres du monde — des bestioles mécaniques — à bord de votre buggy. Bref, Shadow Master est ce que j'appelle un « Doom à roulettes ». À ce propos, votre buggy, pourtant muni de six roues, ne réagit absolument pas comme un buggy ! Il se déplace lentement, mollement et avec beaucoup d'inertie ; comme s'il flottait dans l'air. Bon, admettons que les buggys du futur se comporteront ainsi... sait-on jamais ! Mais, avec tous les « progrès », il est néanmoins dommage que l'engin ripe encore contre les murs, d'autant plus que les chemins ne sont pas larges. Les armes du buggy n'ont quant à elles pas du tout de pêche : à part les tirs lasers, on peut utiliser des sortes de boules d'énergie... peu énergiques ! Les ennemis sur lesquels on tire n'ont aucun charisme. Ce sont des sortes d'aliens, d'araignées, de fleurs (sic)... Et les combats sont tout mous ! Mais le jeu n'est pas facile pour autant. On s'en prend plein la tête, d'autant plus que certains ennemis apparaissent, parfois, au dernier moment ! Les bestioles explosent certes sous vos tirs d'une manière assez éblouissante, mais ce foisonnement de pixels rend parfois l'action hyper confuse. Enfin, les niveaux sont très linéaires et il est très ennuyeux de devoir retourner en arrière pour trouver les portes de sortie ! Il n'y a alors quasiment plus d'ennemis, mais beaucoup d'ennui. Shadow Master n'a pour lui que ses beaux graphismes hauts en couleur.



Bubu

PLAYSTATION

Extreme Snow Break

prix 20 %

éditeur
MICROIDS
textes
ANGLAIS
genre
DOUTEUX
nombre de joueurs
1 A 2
sauvegarde
OUI
continue
OUI

Extreme Snow Break est un jeu de glisse qui aurait pu être banal. C'est, en fait, une véritable catastrophe ! Avec au menu, du snowboard, du ski classique et même du « vélo-ski »... Mais proposé avec des voitures le jeu aurait eu un résultat identique. En effet, un jeu de ski qui se contrôle avec un accélérateur et un frein, ça frise l'hérésie. En résumé, l'aspect extrême est inexistant puisque les sauts sont automatiques et dépendent de votre vitesse. Si au moins c'était jouable... Mais même le mode Deux joueurs est raté : on joue l'un après l'autre et non simultanément ! Si par malheur on vous offre ce jeu (car on ne peut décemment pas l'acheter de plein gré), le simple fait de terminer une descente constituera alors une glorieuse victoire.

Wolfen

36.15 Troc en Stock
Faites des affaires !
Achetez, vendez, échangez vos jeux, vos consoles et vos accessoires !
2,23 F/mn MN

Ne vous contentez pas de loucher sur les codes de Tomb Raider 2, vous risqueriez de passer à côté des mots de passe d'Alerte Rouge ou encore de Diddy Kong Racing ! Et que les possesseurs de Saturn ne fassent pas la tête en voyant cette avalanche de codes PlayStation et N64 : si je ne suis pas parti au ski, c'est parce que j'ai préféré surfer sur le Net, afin de leur dégotter de super codes sur les derniers jeux Sega. Voyez, je ne vous oublie pas !

Bubu

Mots de passe

Alerte Rouge (PlayStation)

Attention à ne pas confondre le chiffre « 0 », et la lettre « o » !

Niveaux soviétiques :
2) 17DUXFJ6C
3) YMBWoQ284
4) XN37MCC5o
5) LHO6FZZQL
6) BUVV2OLFF
7) AVYQ1OYA8
8) LZRJTMQAN
9) YQX4C9GFH
10) 1QE5O8LEo
11) RKPOUoXJA
12) CDLKYL7Q4
13) 8T5GGDK25
14) X5CDEOKN8

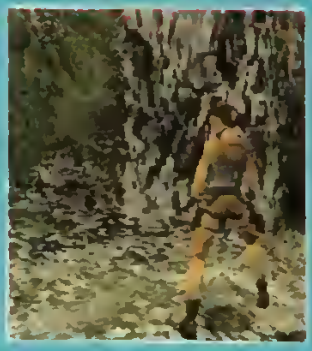
Niveaux alliés :
2) HYH2XHAZ3
3) AFOGPBYY9
4) HFZ53155N
5) DGL45o3Ro
6) ZEJQ4JZWK
7) 3DQUGENLU
8) CXPXZUMXS
9) 55B5EU18G
10) ZUWXX7JWJ
11) XN37oV4W7
12) L827ZGMTO
13) LK5WQHUTW
14) DV798014

LE CODE DU MOIS

Tomb Raider 2

Choix du niveau, toutes les armes...

Catherine Lara



L'ensemble des codes s'effectue pendant le jeu, sans mettre la Pause :

- Toutes les armes : maintenez le bouton de Marche (**R2**), et faites un pas à **Gauche**, à **Droite**, de nouveau à **Gauche**, puis en **Arrière**, et enfin en **Avant**. Ensuite, faites réaliser à Lara Croft **trois tours** sur elle-même, puis sautez en **Arrière** (**Bas +** ●), et pressez immédiatement le bouton de Roulade (●), alors que Lara est encore en l'air.
- Pour changer de niveau : maintenez le bouton de Marche (**R2**), et faites un pas à **Gauche**, à **Droite**, de nouveau à **Gauche**, puis en **Arrière**, et enfin **en Avant**. Ensuite, faites exécuter à Lara **trois tours** sur elle-même, puis sautez **en Avant** (**Haut +** ●), et pressez immédiatement le bouton de Roulade (●), alors que Lara est encore en l'air
- Faire sauter la bombe qu'est Lara maintenez le bouton de Marche (**R2**), et faites un pas à **Gauche**, à **Droite**, de nouveau à **Gauche**, puis en **Avant**, et enfin en **Arrière**. Ensuite, faites effectuer à Lara **trois tours** sur elle-même, puis bondissez vers l'Avant (**Haut +** ●), et pressez immédiatement le bouton de Roulade (●), alors que Lara est encore en l'air.
- Avoir une infinité de torches : appuyez **quatre fois sur L2** rapidement. Ensuite, pressez ▲ — Lara sort son arme —, puis **L2** — Lara range alors son arme et sort une nouvelle torche (pourtant, vous n'en avez pas une quantité infinie dans votre inventaire...).

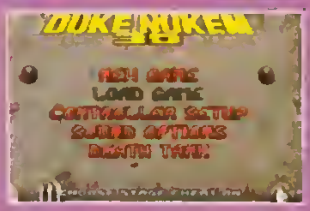
Duke Nukem 3D

Choix du niveau, invincibilité, armes...

Bubu

- Choix du niveau : au menu principal, tapez **X, Y, Z, Z, Y, X, Y, Z, Y.** Une phrase indiquant la validité du code doit apparaître en bas de l'écran. Choisissez ensuite le niveau de difficulté, puis le Select Stage s'affichera.

Les codes suivants doivent être programmés après avoir mis la



Pause durant une partie. Si votre manip' est réussie, une phrase bleue apparaît derrière les inscriptions du menu Pause (mais on la lit mal ..)

- Toutes les armes et bonus : **Z, X, X, Z, Y, Z, Y, X, Y.** Les bonus apparaissent de suite.
- Invincibilité **X, Z, Z, X, Y, X, Y, Z, Y.**
- Contrôle « à la Turok » ce code ne vous intéressera que si vous possédez une manette analogique. Il permet de diriger la tête avec la boule analogique, et de se déplacer avec les boutons. Tapez **Y, Y, Z, Z, X, X, Y, X, Z.** Reprenez la partie en mode Analogique. Ce code doit être refait à chaque niveau.

Alerte Rouge

Argent, gagner le niveau, etc.

Joseph Vissarionhovitch

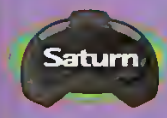
Les codes s'effectuent après avoir mis le menu de commande du jeu. Dedans, il faut déplacer le curseur sur les cases dans lesquelles sont dessinés les symboles des touches PlayStation. Puis valider

chaque symbole indiqué, en appuyant sur le bouton ● Ces codes peuvent se faire plusieurs fois à la suite. Si vous faites une erreur, sortez puis rentrez dans le menu de commande.
- Argent : placez successivement le curseur sur les symboles ■, ■, ●, ✕, ▲, ●, et validez chaque case avec ●
- Bombe nucléaire : mettez le curseur sur ●, ✕, ●, ▲, ■, ▲, et validez chacun avec ●. La bombe apparaît en bas du menu de commande.
- Transformer les cristaux de tibérium en personne (sic !) : placez le curseur sur ✕, ●, ▲, ▲, ●, ✕, et validez avec ●.
- Gagner le niveau : mettez le curseur sur ✕, ■, ■, ●, ▲, ●, et validez avec ●

Resident Evil

Mode Battle

Bubu



Ce nouveau mode de jeu permet de jouer à Resident comme s'il s'agissait d'un simple beat them up ! Commencez par charger une sauvegarde, puis retournez à l'écran titre. Là, sur la seconde manette, maintenez **X + Y + Z**, et pressez **Start** (vous devriez alors

entendre « Resident Evil »). Ensuite, sur le premier paddle, appuyez sur **Start** et choisissez le Battle Mode. Dans le coffre, vous trouverez des armes...

Bomberman 64

4 niveaux de bataille secrets

Bubu

À l'écran de sélection des modes de jeu, pressez très rapidement le bouton **Start**, jusqu'à entendre un bruit Allez ensuite à droite de l'écran de sélection des niveaux Battle

Mots de passe

Pandemonium 2 (PlayStation)

Entrez les mots de passe suivants, puis commencez une partie.
- 31 vies : IMMORTAL
- Ouvrir tous les niveaux : GETACCES
- Maximum d'énergie : HORMONES
- Garder les armes : MAKMYDAY
- Invincibilité : NEVERDIE
- Perso comme un pantin (durant le jeu, appuyez sur tous les boutons n'importe comment) : GENETICS
- Ennemis qui se régénèrent : JUSTKIDN
- Graphismes (encore plus) psychédéliques : ACIDDUDE

Goldeneye 007 (Nintendo 64)

Pour activer les cheat modes ci-dessous, finissez les niveaux indiqués, dans le mode de difficulté donné, et dans le temps imparti. Ensuite, activez les codes dans le menu Cheat :
- Invincibilité : Facility/ 00 Agent/2' 05".
- 2 X lance-missiles : Bunker 1/00 Agent/4' 00".
- Mini-James : Surface 2/ 00 Agent/4' 15".
- Animation rapide : Statue Park/Secret Agent/3' 15".
- Invisibilité : Archives/ 00 Agent/1' 20".
- PP7 en argent : Train/ 00 Agent/5' 25".
- 2 couteaux de chasse : Jungle/Agent/3' 45".
- 2 RC-P90 : Caverns/ 00 Agent/9' 30".

Mots de passe

- 2 lasers : Aztec (secret)/Secret Agent/9' 00".

Diddy Kong Racing (Nintendo 64)

Rentrez ces codes dans les mots de passe, puis activez-les dans le menu Cheat.
- Tous les ballons sont bleus : ROCKETFUEL.
- Tous les ballons sont verts : TOXICOFFENDER.
- Tous les ballons sont rouges : BOMBSAWAY.
- Tous les ballons sont jaunes : BODYARMOR.
- Tous les ballons ont les couleurs de l'arc-en-ciel : OPPOSITESATTRACT.
- Pas de bananes : NOYELLOWSTUFF.
- Les bananes réduisent la vitesse : BOGUSBANANAS.
- Changer le son des klaxons : BLABBERMOUTH.
- Pouvoir récupérer une infinité de bananes : VITAMINB.
- Commencer avec dix bananes : FREEFRUIT.
- Les adversaires contrôlés par la console ne peuvent utiliser d'armes : BYEBYEBALLOONS.
- Jouer en mode Aventure à deux : JOINTVENTURE.

La hot-line la plus complète !
3615 PLAYER ONE
Tapez *HL

Clayfighter 63 1/3

Persos cachés et menu Cheat

Wallace & Gromit

- Choix du niveau en mode Deux joueurs : appuyez sur **Droite/Jaune**, ou **Gauche/Jaune**, à l'écran Versus.

Attention, les codes ci-dessous s'effectuent à l'écran de sélection des persos. Il faut maintenir le bouton L enfoncé durant toute la manipulation.

- Doctor Kiln : **maintenez L, et pressez B, Gauche/Jaune, Haut/Jaune, Droite/Jaune, Bas/Jaune, A.**
- Sumo Santa : **maintenez L, et pressez A, Bas/Jaune, Droite/Jaune, Haut/Jaune, Gauche/Jaune, B.**
- Boogerman : **maintenez L, et pressez Croix/Haut, Croix/Droite, Croix/Bas, Croix/Gauche, Croix/Droite, Croix/Gauche.**

- Menu Option : **maintenez L, et pressez Haut/Jaune, Droite/Jaune, Gauche/Jaune, Bas/Jaune, B, A.** Allez ensuite dans les options. Dans ce menu, vous pourrez activer le choix du niveau en mode Solo, la taille des persos, le ton de leur voix, le temps pour faire les « Claytalities », etc.
- Sélection aléatoire du perso : **maintenez L + R**, et appuyez sur le bouton de sélection.

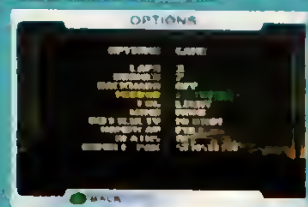
San Francisco Rush

Délires visuels, etc.

Gégé Tél

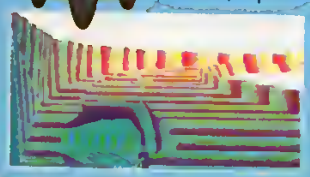
C'est le rush sur les codes de SFR ! Il y en a de toutes sortes, pour tous les goûts. Ils s'effectuent à l'écran Setup. Après chaque code réussi, un changement graphique intervient.
- Changer les cônes routiers en mines : **L, R, L, R, L, R** (rapidement). Un cône s'affiche à l'écran.
- Retourner les circuits : **Joystick/Haut, Joystick/Droite, Joystick/Bas, Joystick/Gauche, Joystick/Bas, Joystick/Droit, Joystick/Haut, Joystick/Gauche.** La carte routière sur l'écran se retourne.
- Changer la gravité terrestre : **maintenez Z, et pressez Croix/Haut, Croix/Bas ; puis relâchez Z, et pressez Croix/Haut, Croix/Bas, Croix/Haut, Croix/Bas.** Un poids apparaît à l'écran. La gravité est différente à chaque fois que vous refaites le code.
- Changer la texture des pistes : pressez et maintenez **Droite/Jaune**, et pressez et maintenez **L** ; relâchez ensuite les deux boutons. Puis, appuyez sur **Z**. Pressez et maintenez **Droite/Jaune**, et pressez et maintenez **L** ; relâchez les deux boutons. Pressez une dernière fois **Z** pour activer le code. Un drapeau doit apparaître.
- Pas de collision entre les voitures : pressez **Gauche/Croix**, puis maintenez **Droite/Croix** et pressez **Droite/Jaune** ; relâchez les deux boutons. Appuyez à présent sur **Haut/Jaune, Gauche/Jaune, Bas/Jaune, Z.** Un petit camion apparaît.
- Temps infini : maintenez **Z**, et pressez en gardant enfoncé **Bas/Jaune, Haut/Jaune.** Tout en continuant à maintenir **Z**, relâchez les deux boutons jaunes, et gardez **Haut/Jaune, Bas/Jaune** enfoncés ; une horloge s'affiche alors.
- Être remis à l'endroit sur le lieu même d'un accident : pressez et maintenez **Z, Gauche/Jaune, Droite/Jaune**. Tout en continuant à maintenir **Z**, relâchez les deux boutons jaunes, puis appuyez sur **Droite/Jaune, Gauche/Jaune**. Un petit **R** doit s'afficher.
- Ce nouveau code s'effectue à l'écran « Fast Times » ou « Best Laps » : **L, R, L, R, L, R, L, R.** Cela met les records dans tous les sens !
- Code se faisant durant le jeu, à l'écran d'Options : mettez le curseur sur « Fog », et appuyez **sur les quatre boutons jaunes.** « Fog » se changera alors en « Fog Night » : vous pourrez ainsi jouer dans le brouillard, la nuit !

Les codes suivants sont à programmer à l'écran de choix de la voiture.
- Modifier la couleur du brouillard : maintenez **Z**, et pressez **Jaune/Bas, Jaune/Bas, Jaune/Bas.** Le brouillard changera de teinte à chaque fois que vous ferez ce code.
- Changer les voitures en mines : **Jaune/Droite, Jaune/Droite, Z, Jaune/Bas, Jaune/Haut, Z, Jaune/Gauche, Jaune/Gauche.** Les voitures se transforment en mines lorsqu'elles roulent sur... des mines. Ensuite, si l'une d'entre elles touche une autre voiture, celle dernière explose !
- Modifier la taille des voitures : pressez **et maintenez Bas/Jaune, et pressez et maintenez Haut/Jaune** ; relâchez ensuite les deux boutons. Puis, pressez et maintenez **Haut/Jaune**, et pressez et maintenez **Bas/Jaune** ; relâchez ensuite **les deux boutons jaunes.**



Top Gear Rally
Effets visuels
Michèle Mouton

Durant le jeu, sans mettre la Pause, tapez rapidement un des codes suivants :
- Graphismes « PlayStation » : **B, Croix/Gauche, Croix/Droite, Croix/Haut, Croix/Gauche, Z, Croix/Droite.**
- Graphismes « arc-en-ciel » : **Jaune/Bas, Z, B, Jaune/Haut, Jaune/Haut, Croix/Droite.**



Dynasty Warriors
Sun, LA boss
Bubu

À l'écran titre, placez le curseur sur « 1P Battle », et pressez **Gauche, Gauche, Haut, Bas, ▲, , L1 + R1.** À l'écran des persos, mettez le curseur tout à droite.

Aerofighter
Nouvel avion (F-15)
Tom Cruche

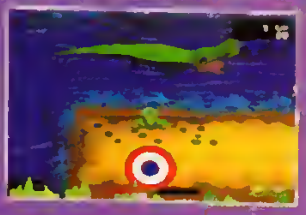
des avions, et déplacez-le vers la gauche. Le nouvel avion sera affiché, prêt à être sélectionné.

À l'écran titre, celui avec « Press Start » affiché, tapez **Jaune/Gauche, Jaune/ Bas, Jaune/Droite, Jaune/Haut, Jaune/Gauche, Jaune/Droite, Jaune/Bas.** Rien ne se passe, mais allez à l'écran de sélection

Fantastic Four
Cheat Menu
Jean Lachose

Dans le menu Option, placez le curseur sur Training et pressez **L1 + L2 + R1 + R2.** De nouvelles options doivent apparaître sous Training.

Frogger
Vies infinies, choix du niveau
Bubu



Durant le jeu, mettez la Pause avant de vous faire écraser, puis tapez : **Droite, ▲, ▲, 5,** pour avoir une infinité de vies.
- **Droite, ▲, ▲, ▲, R1, L1, R1, L1, 1,** pour ouvrir tous les niveaux. Allez ensuite à l'écran du choix des niveaux, pour sélectionner celui que vous voulez.

Yusha
Kukara, perso caché
Bubu

À l'écran de choix des persos, mettez le curseur sur Nanase, puis tapez . **Select, Haut, Bas, Bas, L1 + L2, Start.** Kukara apparaît.

Mots de passe

- Supprimer les flèches d'accélération : ZAPTHEZIPPERS.
- Les adversaires contrôlés par la console sont plus intelligents : TIMETOLOSE.
- Avoir l'arme la plus efficace de la catégorie désignée, au premier ballon récupéré : FREEFORALL.
- Écouter toutes les musiques du jeu, dans le Music Menu : JUKEBOX.
- Gros persos : ARNOLD.
- Petits persos : TEENYWEENIES.
- Pouvoir prendre le même personnage que l'autre joueur : DOUBLEVISION.
- Voir le générique de fin (mais pas la fin du jeu) : WHODIDTHIS (appuyez sur Resert pour l'arrêter).
- Ne pas ralentir sur l'herbe : OFFROAD.

NBA LIVE 98 (PlayStation)

Allez dans les menus pour commencer une partie. À l'écran « Config Perso », mettez « Nouveau », puis « Secrets » comme nom de joueur. Respectez la majuscule, appuyez sur X pour valider chaque lettre, puis sur Start quand le curseur est sur la dernière lettre. Le menu Codes Secrets doit apparaître en bas à gauche. Appuyez sur ●, pour entrer dedans. Ensuite, entrez-y les codes ci-dessous, en

Mots de passe

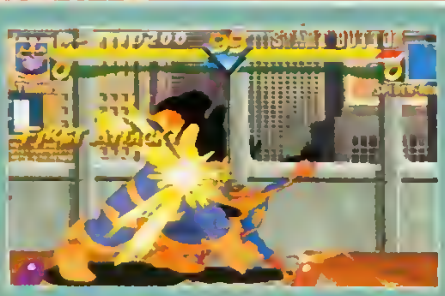
respectant bien les majuscules, les espaces, et en validant avec Start sur la dernière lettre. Activez enfin les codes.
- Terrain sous l'eau : Seaweed.
- L'équipe locale porte des déguisements d'Halloween : Scary
- L'équipe des visiteurs a des déguisements d'Halloween : Freaky
- L'équipe locale est invisible : Cloak Home
- L'équipe locale change de couleur comme un caméléon : Lizard
- L'équipe des visiteurs change de couleur comme un caméléon : Reptile
- L'équipe des visiteurs est invisible : Cloak Away
- Les joueurs portent un bandeau à l'œil : Eyepatch
- Les joueurs ont des monocles : Monocle
- Les joueurs portent des bonnets EA Sports : Toque (allez ensuite à l'écran « effectifs/créer un joueur » ; vous trouverez le bandeau et le bonnet dans les accessoires).
- Possibilité de recruter des joueurs libres : Prisoners (allez ensuite à l'écran correspondant).

Marvel Super Heroes

Boss, couleurs...

Herman Speed

Tous les codes ci-dessous s'effectuent à l'écran de choix des super héros.
- Sélection du perso au hasard : maintenez **Croix/Droite** pendant trois secondes. Le curseur se met alors à bouger très rapidement. Tout en continuant à maintenir **Droite**, appuyez alors sur un bouton pour prendre un perso au hasard.
- Changer la couleur du héros : maintenez **Haut ou Bas pendant trois secondes.**



Avant d'effectuer les codes suivants, qui vous permettront d'obtenir les boss, il vous faudra d'abord finir le jeu (ou charger une sauvegarde sur laquelle le jeu est terminé). Attention, maintenez le bouton **Select** enfoncé durant toute la manipulation ! Si celle-ci est correctement réalisée, l'image du boss apparaît à la place du perso sur lequel est placé le curseur. Les boutons indiqués entre parenthèses sont ceux du jeu par défaut.
- Thanos : appuyez et gardez enfoncé Point Fort (**L1**), Point Moyen (▲), Point Faible (■).
- Doctor Doom : faites **Bas, Bas,** puis appuyez et gardez enfoncé Pied Faible (✕), Pied Moyen (●), Pied Fort (**R1**).

LE PLAN DU MOIS

Le plan du mois me rappelle quelque chose... Il est vrai que l'œuvre de Sylvain Luzenski est très fidèle au niveau de Goldeneye 007 qu'il illustre. Un travail propre et clair, que les petits gars de 64 Player ont apprécié à sa juste valeur.
En tout cas Sylvain mérite de gagner Top Gear Rally (offert par Ecudis), comme il le souhaitait. Bon jeu...

Envoyez vos astuces à Bubu
3615 PLAYER ONE
Tapez *HL

MANGA Player COLLECTION

Les meilleurs mangas en version française

Seraphic Feather
vol. 1 et 2 (222 pages N & B)

Ryu Seïki,
Dragon Century vol. 1 (194 pages N & B)

Magic Knight Rayearth
vol. 1, 2 et 3 (208 pages N & B, 8 pages couleur)

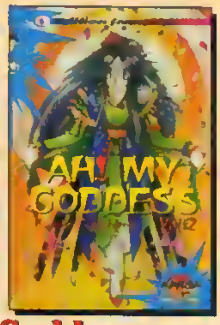
3x3 Eyes
vol.1, 2 et 3 (256 pages N & B)

Rampou
vol. 1, 2 et 3 (203 pages N & B, sens de lecture japonais)

WingMan
vol. 1, 2, 3 et 4 (190 pages N & B, sens de lecture japonais)

Belle Starr
(192 pages N & B)

Possession Tracer
(176 pages N & B)



Ah! My Goddess
vol.1 et 2 (184 pages N & B)

Pour connaître
la liste des revendeurs
Manga Player Collection,
3615 Player One.

Nouvelle collection
42 F
3x3 Eyes : 45F

Guide PlayStation

TOMB RAIDER II

1re partie

L'appel des grands espaces est trop fort pour que puisse lui résister Lara. La voici donc repartie pour une seconde aventure, plus riche et surtout plus complexe que la précédente. Pour vous aider, Player One vous propose les plans complets des niveaux accompagnés d'un cheminement richement illustré.

La Grande Muraille de Chine

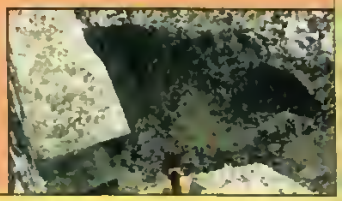
Le périple de Lara commence au pied de la Grande Muraille de Chine après un hélitreuillage spectaculaire. Ce premier niveau passe en revue l'ensemble des pièges que vous serez susceptible de rencontrer par la suite.

1 AU FOND DU GOUFFRE

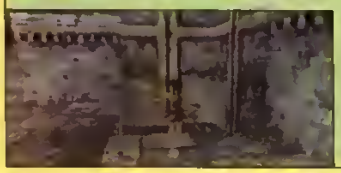
Après avoir glissé le long de la pente, avancez vers le centre du gouffre. La caméra réalise alors un travelling vers le haut, vous montrant l'issue que vous devez atteindre. Dirigez-vous ensuite vers la mare et commencez l'ascension. Que vous tiriez ou non sur le couple de tigres, ne change rien.

2 SECRET N° 1

Au cours de votre ascension, gagnez, à mi-hauteur, une corniche surplombant approximativement la mare. Vous y trouverez la statue de pierre, le premier secret de ce niveau.



3 LE FORTIN



Lorsque vous avez gagné le fortin de la Grande Muraille, marchez sur la grille pour vous retrouver à l'étage inférieur.

4 LA PORTE DU FORTIN

Vous voici dans une pièce dont l'issue est fermée. Faites une grand saut et agrippez-vous au rebord du réduit, situé dans un angle de la pièce. Abaissez le levier n° 1 afin d'actionner l'ouverture de la porte.

5 SUR LA MURAILLE

Vous êtes sur la Grande Muraille. Débarrassez-vous des corbeaux à l'aide de vos pistolets. Entre les deux fortins, vous pouvez remarquer qu'une partie des fortifications est légèrement endommagée. Depuis cet endroit, sautez dans l'étang en contrebas. Au fond de l'eau, vous trouverez une clef dans une galerie inondée. En remontant à la surface, surprise, un tigre vous attend ! Hissez-vous sur la terre ferme à l'opposé de la galerie, et courez rejoindre le rocher accolé à l'édifice. De là, montez sur la muraille et épargnez ce tigre innocent. La clef vous permettra d'ouvrir la porte du second fortin.

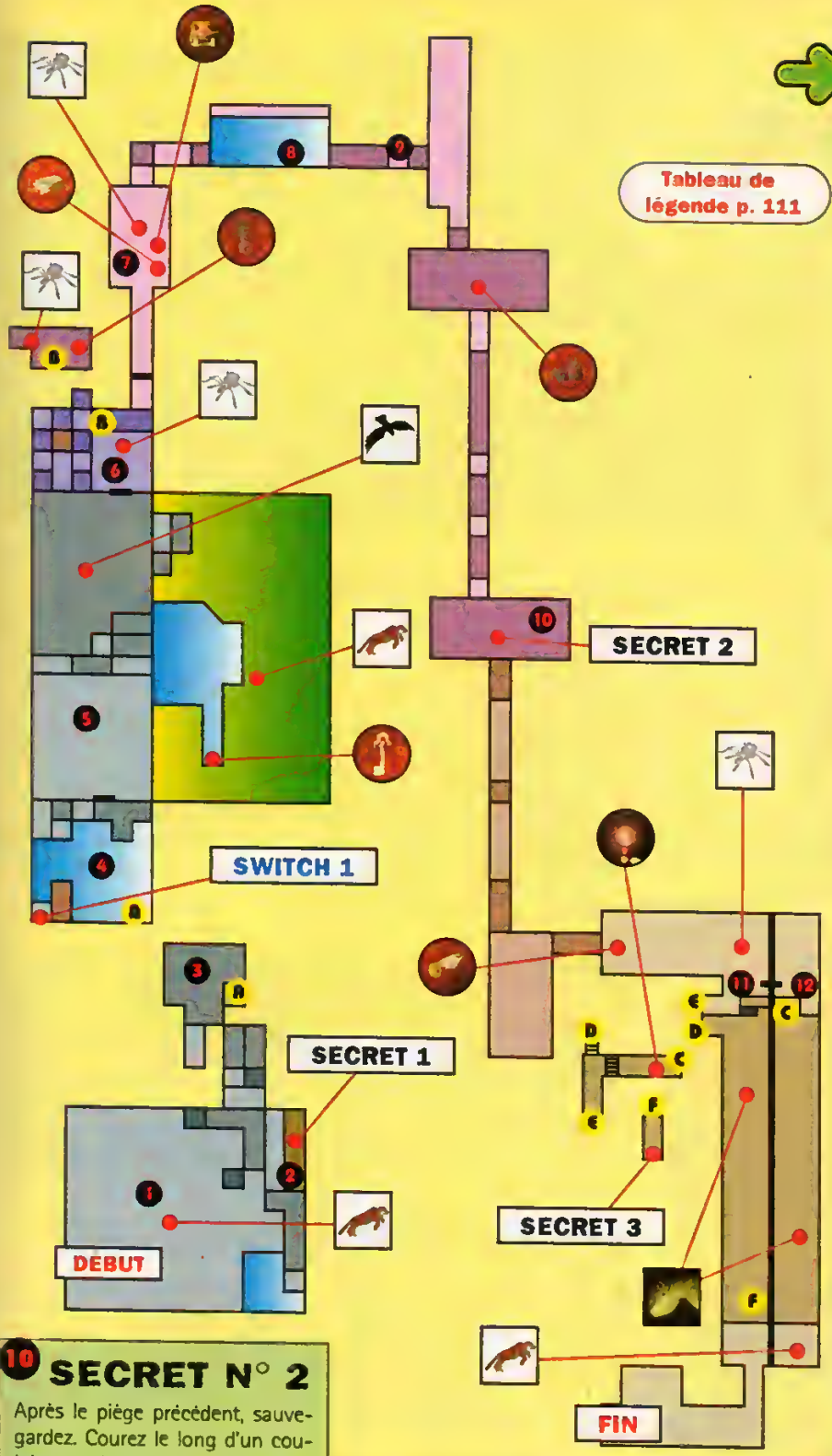


Tableau de légende p. 111

6 LE SECOND FORTIN

Entrez dans ce fortin les armes à la main et tirez sur les araignées qui y ont élu domicile. Grimpez à l'échelle pour atteindre la plate-forme supérieure : il y a une araignée et une clef rouillée qui vous permet d'ouvrir la porte suivante.

7 LE PASSAGE OBSTRUÉ

Quatre araignées tombent du plafond. Débarrassez-vous-en et récupérez la trousse de soins et la boîte de cartouches sur le squelette. Poussez le bloc afin de dégager l'issue.

8 LA FAILLE

Laissez-vous glisser le long de la pente et sautez à l'eau, mais ne traversez pas ce passage à la nage. Agrippez-vous à la faille située sur le mur de gauche et traversez la salle. Vous éviterez ainsi de vous prendre des dards dans les mollets.

9 SUCCESSION DE PIÈGES

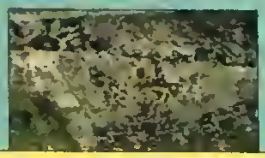
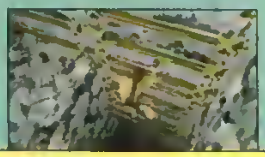
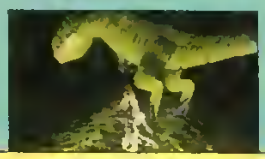
Hissez-vous hors de l'eau, puis sauvegardez ! L'enchaînement qui suit nécessite un bon timing et doit être réalisé en courant. Franchissez la paire de dalles friables et tournez à droite tandis que deux rochers dévalent la pente derrière vous. Courez vers l'issue et sautez au-dessus des piques. Après avoir glissé dans une autre salle, exécutez immédiatement un saut sur la gauche (deux murs garnis de piques commencent à « ratisser » la pièce). Normalement, vous devez vous trouvez pile à l'emplacement de chargeurs pour les flingues automatiques. Ramassez-les et bondissez vers l'avant pour agripper le rebord avant que les piques n'obstruent complètement la pièce. Si vous opérez bien dans les temps, vous pourrez vous en tirer sans la moindre égratignure.

10 SECRET N° 2

Après le piège précédent, sauvegardez. Courez le long d'un couloir aux dalles friables et sautez au-dessus des lames ratissant le sol en trois endroits. Vous débouchez dans une salle où deux murs garnis de piques se rapprochent. Arrêtez-vous à l'endroit exact où se trouve la statue de jade. Vous aurez ainsi le temps de la ramasser avant de vous engager dans le corridor suivant. Là encore, des murs tentent de vous écraser. Après une pente douce, bondissez sur la dalle friable (la seule inoffensive) avant qu'un dernier mur mobile ne l'écrase.

11 SECRET N° 3

Vous arrivez dans une salle peuplée d'une bonne demi-douzaine d'araignées surgissant d'un peu partout. Faites le ménage et résistez à la tentation d'utiliser le treuil. Accrochez-vous au rebord, à droite du treuil. Ensuite, laissez-vous tomber sur un rebord en contrebas d'où vous pourrez utiliser une faille pour vous diriger vers la droite. Lorsque cette faille s'élargit, hissez-vous dans la salle. Puis descendez dans le puits ténébreux à l'aide de l'échelle. Vous voilà arrivé dans une vallée perdue, habitée par un T-Rex. Restez terré dans le couloir pour le shooter à distance. Puis gagnez le fond de la vallée où vous trouverez le dernier secret de ce niveau. Différez votre joie pour vous occuper du second T-Rex, toujours en restant caché dans votre trou (contrairement à ce que vous montre la photo). Après, il ne vous restera plus qu'à remonter au sommet à l'aide de l'échelle.

12 LE GRAND SAUT

À présent, vous pouvez utiliser le treuil pour vous laissez glisser en contrebas. Durant la descente, gardez le bouton Action enfoncé sous peine de chute mortelle. Arrivé en bas, vous êtes accueilli par un couple de tigres. Il n'y a pas d'abri sûr, aussi êtes-vous obligé de les abattre. Soyez mobile afin d'éviter tout contact avec les félins. Prenez ensuite le passage pour atteindre la porte marquée du sceau de Xian. Le niveau s'achève par une séquence cinématique qui vous oriente sur Venise.

Venise

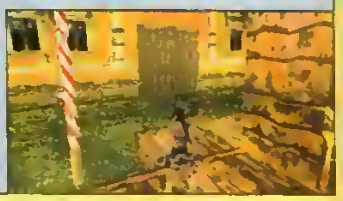
Parmi les informations stockées dans le portable du gardien de la porte, il y a l'adresse d'un dénommé Bartoli à Venise. Il s'agit du premier contact avec la mafia, qui dispose de gros moyens.

1 LA PLACE

Au bout de la ruelle, d'où vous démarrez, se trouve une place : un doberman vous y attend. Après vous en être débarrassé, occupez-vous du sniper embusqué sur le balcon. Puis empruntez la rue à gauche et flinguez le vigile et son clébard.

2 LE HANGAR À BATEAUX

Plongez dans le canal, nagez et passez sous la porte du hangar à bateaux. Montez sur le ponton, et actionnez l'interrupteur n° 1, qui ouvre une porte qui se trouve ailleurs.



3 LA CABANE DU VIGILE

Entrez dans la cabane et prenez les torches qui sont sur la table. Appuyez sur les interrupteurs 2 et 3, à chaque étage, afin de gagner le toit. Une fois au sommet, montez sur le rebord de la fenêtre et shootez les vitres. Pénétrez dans la pièce et tirez sur le chien, puis gagnez le pont couvert, au bout duquel se trouve l'interrupteur n° 4. Retournez vers les vitres éclatées et passez par la fenêtre de gauche. Agrippez-vous au store, sautez sur le balcon et ramassez la clef du hangar.

4 PREMIÈRE VOLTIGE

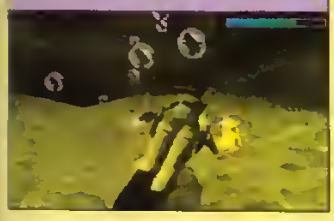
Revenez dans la salle qui donne sur le pont couvert et éclatez les vitres. Puis prenez un peu d'élan et bondissez pour vous accrocher aux stores, situés sur le mur d'en face. Hissez-vous sur ce dernier et sautez de stores en stores pour gagner le réduit au bout de la rue. Là, se trouve un levier (n° 5) qui actionne l'ouverture de la porte du canal. Retournez dans le hangar et utilisez la clef pour ouvrir la porte. Revenez ensuite sur le ponton de la cabane et flinguez un nouvel ennemi. Fouillez-le et récupérez les pistolets automatiques. Puis embarquez sur le hors-bord... direction le canal souterrain.

5 SECRET N° 1

Après une petite cascade, prenez l'issue de droite et accostez dès que possible. Après avoir tué deux rats, prenez une torche et localisez l'échelle. Puis grimpez-y pour découvrir des torches et le dragon de pierres.

6 SECRET N° 2

Retournez à l'endroit où vous avez accosté. De là, gagnez à la nage le déversoir qui se trouve au pied de la cascade. En fouillant le fond, vous découvrirez le dragon d'or.



7 L'ÉCLUSE

Dirigez-vous dans le coin légèrement éclairé, et stoppez votre bateau au pied du levier n° 6, juste devant la porte. Sautez et gagnez le ponton. Tirez sur la vitre et abattez le sniper. Récupérez un chargeur et une boîte de cartouches. Abaissez ensuite le levier n° 7 afin d'actionner l'écluse. Votre bateau est maintenant monté au niveau supérieur. Plongez ensuite dans l'écluse et actionnez le levier n° 6. La voie est enfin libre pour rejoindre l'extérieur.

8 LE PONTON AUX GONDOLES

Accostez près des trois gondoles et grimpez sur la caisse. Utilisez cette dernière pour sauter sur le store en vous plaçant au bord, dans l'axe du pont en pierre. Puis exécutez un saut sur le pont et bondissez immédiatement en arrière sur le store afin de shooter tranquillement le vigile et son doberman. Après avoir récupéré sa grosse trousse de soins, gagnez la place sur la droite en prenant garde au sniper. Prenez la clef en acier et entrez dans la maison. Descendez au sous-sol pour actionner l'interrupteur n° 8. Attention en remontant, un sniper est arrivé entre-temps.

FIN
SWITCH 11
SWITCH 8
SWITCH 10
SWITCH 9
SECRET 3
SWITCH 12
SWITCH 4
SWITCH 2/1
SWITCH 6
SWITCH 7
SWITCH 1
SWITCH 5
SECRET 2
SECRET 1
DEBUT

9 LE SECOND EMBARCADÈRE

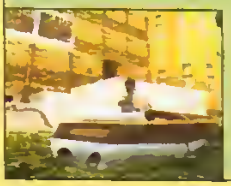
Gagnez le second embarcadère à gondoles ; prenez garde au vigile qui surgit de la baraque dès que vous mettez pied à terre. Tuez ensuite les deux rats dans la maison et abaissez le levier n° 9.

10 LE REPAIRE DES TRUANDS

Accostez sur le ponton dont la porte est maintenant ouverte. Dès que vous entrez, la porte se referme aussitôt. Ramassez la clef en acier avant de grimper à l'étage par l'echelle. Attention, un maître chien vous y attend... Puis actionnez le levier n° 10 pour pouvoir sortir par la porte du premier étage. Un nouveau sniper est apparu entre-temps.

11 LE DERNIER REPAIRE

Retournez au premier embarcadère de gondoles (point 8), et gagnez à la nage le dernier repaire. Exécutez le sniper à l'extérieur et récupérez des munitions pour le M16. Utilisez la clef en acier, en vous méfiant d'un autre sniper qui surgit de la porte. Puis actionnez le levier n° 11, et embarquez sur ce nouveau hors-bord.



12 LE CHAMP DE MINES

Prenez l'allée de l'horloge qui est protégée par un champ de mines... Pour éviter de finir en chair à canon, le mieux est de foncer sur ces explosifs et de sauter du bateau au dernier moment. Le hors-bord ira finir bravement sa course sur les mines dans une spectaculaire explosion. C'est assez délicat, aussi je vous conseille de sauvegarder au préalable.

La cache de Bartoli

1 L'ACCOSTAGE

Accostez sur le ponton devant la porte à double battant marquée du sceau de Xian. Gravissez les quelques marches en pulvérisant la demi-douzaine de rats qui s'y trouvent tout en vous méfiant du vigile qui fait irruption du couloir à votre approche. Ensuite, entrez à votre tour pour actionner l'interrupteur n° 1 commandant l'ouverture de la double porte.

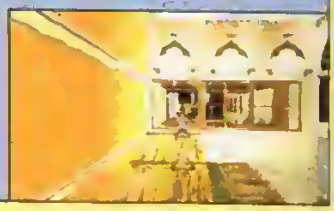
2 LE PALAIS DE BARTOLI

Entrez dans le palais, juste assez pour attirer les tireurs et essayez de les shooter de l'extérieur. Sur la gauche, un couloir protégé par des statues mécaniques, armées d'épées, mène dans un endroit très sombre. Utilisez alors une torche pour localiser le levier n° 2, qui ouvre une porte se trouvant un peu plus loin. Toujours sur la gauche, deux fenêtres peuvent être éclatées. De l'autre côté de ces dernières deux dobermans protègent un chargeur pour les pistolets automatiques, une petite trousse de soins ainsi que des torches. Retournez ensuite dans le hall et placez-vous dos à la rampe en bois. Exécutez un salto arrière et enchaînez immédiatement un saut avant en vous agrippant sur la plate-forme. Puis poussez le bloc mobile et bondissez sur la plate-forme d'en face.

Quittez ce lieu, en vous déplaçant latéralement sur les espaliers.

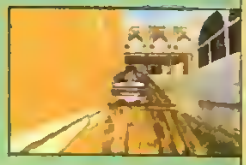
13 SECRET N° 3

Allez à proximité de l'embarcadère abrité (point 14), et grimpez le long de la rampe en bois. Shootez les vitres et entrez dans la pièce. Récupérez le troisième secret, situé dans un coin...



14 LE MÉCANISME DE L'HORLOGE

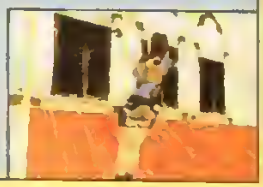
Pénétrez dans l'embarcadère en bateau et flinguez le tireur. Actionnez ensuite l'interrupteur n° 12, puis remontez à bord de votre hors-bord. À présent, lorsque vous maintenez le bouton X enfoncé, votre bateau va beaucoup plus vite. Empruntez à nouveau la rampe par laquelle vous avez eu accès au dernier secret et foncez à la porte de l'horloge avant qu'elle n'ait fini de sonner ses treize coups. Pour arriver dans les temps, vous devez impérativement réussir le saut de la rampe et prendre le raccourci. Le niveau s'achève lorsque vous franchissez la porte.



Après la traversée des canaux de Venise, Lara a enfin localisé le repaire de Bartoli. Ce qui met un terme à la séquence hors-bord et permet de parcourir un niveau à l'action plus conventionnelle.

3 LA SÉQUENCE MONTE-EN-L'AIR

Après avoir gagné le balcon du palais, tirez sur le sniper embusqué sur votre droite. Ensuite effectuez un saut vers le store, en gardant le bouton Action enfoncé pour vous aggriper à celui-ci. Déplacez vous alors latéralement sur la gauche jusqu'au bout du store. Hissez-vous dessus et faites un salto arrière immédiatement (sous peine de glisser) après avoir pris pied sur le store. Sautez sur le promontoire un peu plus loin, puis sur un nouveau store sur lequel vous pouvez tenir debout sans problème. Placez-vous au bord du store et bondissez vers la porte en contrebas, en maintenant le bouton X enfoncé afin de réduire la longueur du saut.

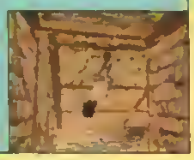


4 SECRET N° 1

Vous voici dans une autre aile du palais de Bartoli. Vous y êtes accueilli par deux dobermans et un tireur masqué. Dans la salle, à l'étage, immédiatement à gauche de la porte, se trouve le levier n° 3 qui se confond avec le mur. Actionnez-le et retournez au sommet de l'escalier précédent. Une porte menant à un balcon est maintenant ouverte. Vous y trouverez le dragon en pierre et le cadavre d'un sniper. Revenez dans la pièce où se situe le levier et gagnez le balcon par la fenêtre. Après avoir flingué le sniper qui s'y trouve, détruisez la fenêtre voisine et pénétrez dans la salle. Attention, deux vigiles accompagnés d'un doberman feront irruption. Soyez très mobile et sautez sans arrêt en vous retournant. Après le combat, entrez dans la cheminée et poussez le bloc mobile du fond pour révéler une issue.

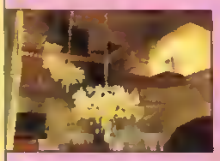
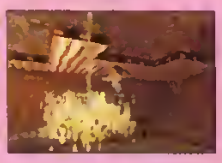
5 ENCORE DES PIÈGES

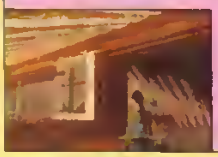
Peu après, vous arrivez au sommet d'une pente douce pourvue de coupe-jarrets. Plongez (en diagonale) dans le plan d'eau en contrebas et regagnez la terre ferme. Trois dalles enflammées vous attendent. Allez sur la dalle en bois, les flammes s'éteindront un court instant. Enchaînez alors trois sauts sans élan pour franchir ce passage, avant que les torches ne s'embrasent à nouveau.

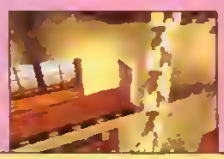


6 LA SALLE DES LUSTRES

Lorsque s'ouvre la porte, ayez vos armes en main, prêt à tuer un sniper et ses clébards. Montez la pente douce et hissez-vous sur le premier lustre. Prenez de l'élan et sautez sur le deuxième. De là, bondissez sur la plate-forme de droite équipée du levier n°4. En l'actionnant, vous révélerez une niche secrète dans un des murs de la pièce. Retournez sur le deuxième lustre, atteignez le troisième puis l'estrade en bois. Longez-la pour trouver la poutre principale de la toiture. Suspendez-y-vous avant de vous déplacer à droite. Lorsque la pente de la toiture vous laissera suffisamment de place, grimpez sur la poutre pour accéder à l'estrade opposée. De là, gagnez la seconde moitié de la poutre pour abaisser le levier n° 5. La hauteur des lustres a été modifiée. Regagnez le lustre à hauteur de la petite niche, puis bondissez dans celle-ci à l'aide d'un saut avec élan. Récupérez la clef et retournez sur le lustre supérieur, puis sautez sur l'estrade à mi-hauteur, face au premier levier. Abaissez le troisième levier (n° 6) de cette salle et sortez pas la fenêtre.



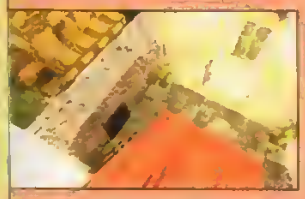


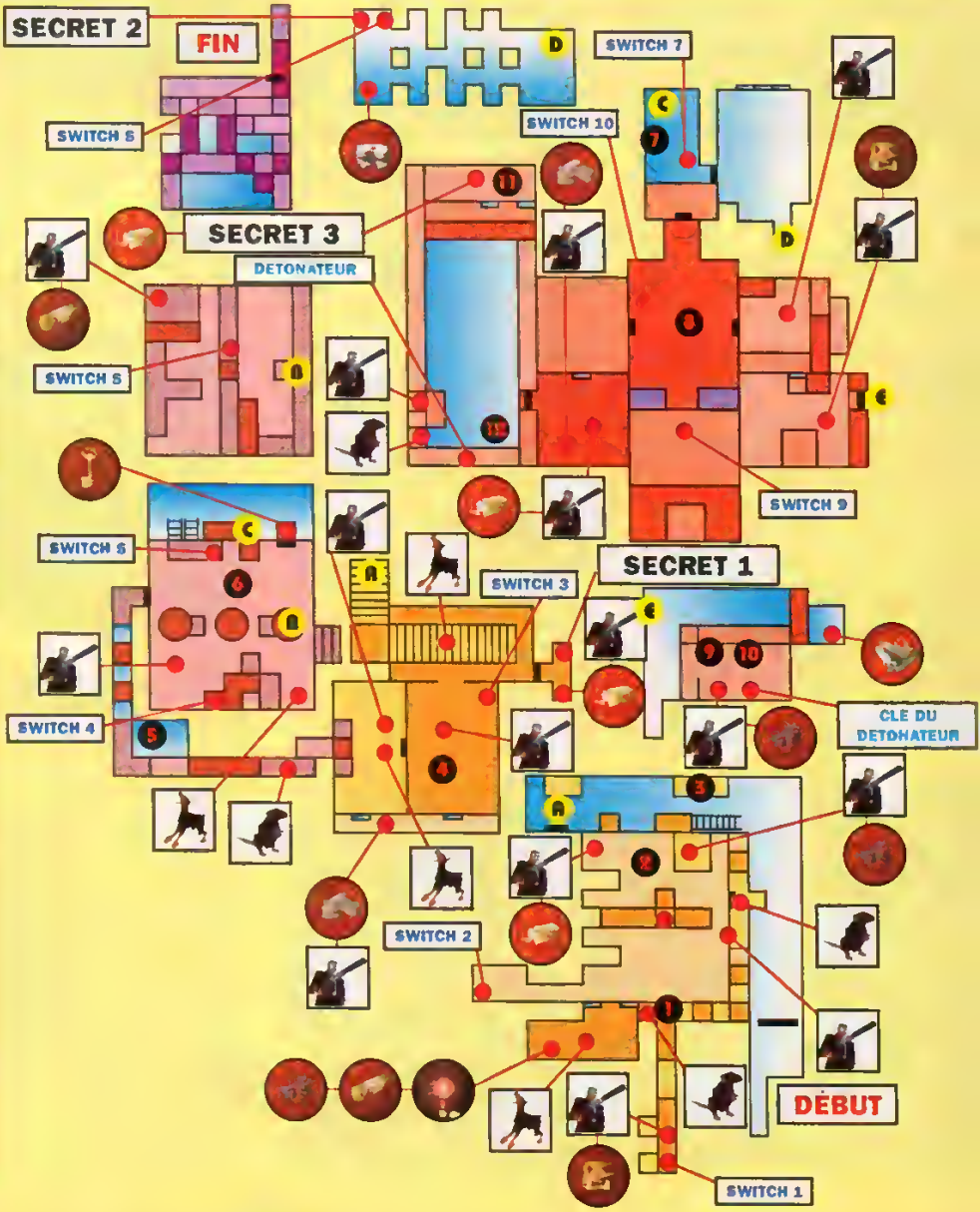
7 SECRET N° 2

En quittant la salle des lustres, laissez-vous tomber dans le puits, derrière la cheminée, puis actionnez le levier n° 7 pour accéder à la seconde partie de cette salle inondée. À l'aide d'une torche, explorez le petit labyrinthe noyé pour trouver des grenades et la statue en or. Au-dessus d'elle, se trouve le levier n° 8. Il permet d'ouvrir une trappe menant au couloir aux dalles enflammées. Retournez dans la partie haute de la salle inondée et utilisez la clef trouvée précédemment dans la niche.

8 LA BIBLIOTHÈQUE

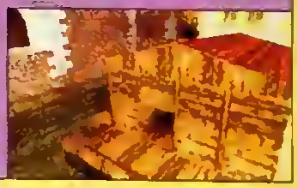
Après avoir utilisé la clef et vaincu le vigile, allez actionner le levier n° 9. Empruntez la porte qui vient de s'ouvrir ; grimpez sur la plus haute bibliothèque et tirez sur la lucarne. Laissez-vous ensuite glisser sur le store et effectuez un saut en avant pour gagner un balcon. De là, sautez sur le toit du cabanon en face puis sur le rebord du mur.





9 LES UZIS

Une extrémité du mur est surélevée et vous permet de sauter sur le toit de cabane. Gagnez l'arche derrière la cheminée. Derrière, se trouve un cul-de-sac où une paire d'Uzis a été abandonnée.



10 LA CLEF DU DÉTONATEUR

Descendez sur le ponton et prenez d'assaut la cabane. Une succession de roulés-boulés devrait vous permettre de tuer le gardien sans qu'il ne puisse réagir. La clef du détonateur se trouve sur la table ; prenez-la et regagnez la bibliothèque via la petite cour dans laquelle un sniper s'est embusqué depuis votre dernier passage.

11 SECRET N° 3

Ouvrez la dernière porte à l'aide du levier n° 10. Deux snipers coriaces vous attendent dans la cour extérieure. Éliminez-les et franchissez la porte. Plongez ensuite dans le canal. Sur votre gauche, un rebord discret vous permet d'accéder au détonateur. Ignorez-le pour le moment et grimpez sur le mur surplombant la porte. Il vous suffit d'éclater une fenêtre de ce bâtiment pour récupérer la troisième statue ainsi que quatre boîtes de cartouches.

12 LE DÉTONATEUR

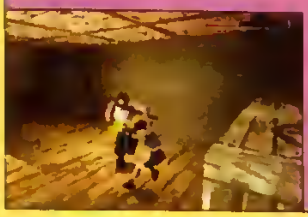
Utilisez la clef pour déverrouiller le système de mise à feu du détonateur et enclenchez-le. Le bâtiment en face de Lara est réduit en miettes. Escaladez alors les décombres pour atteindre la fin du niveau.

L'Opéra

Après avoir fui le repaire de Bartoli, vous voici sur les toits de Venise, près de l'Opéra. C'est dans ce prestigieux bâtiment que se poursuit l'aventure.

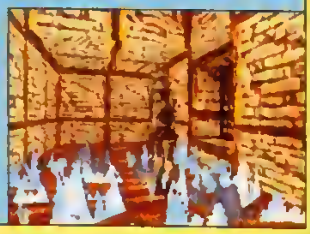
1 LA CLEF ORNEMENTÉE

Sautez vers le point A. De là, shootez le sniper qui se trouve sur le ponton en contrebas. Plongez et gagnez l'échelle à une extrémité du bassin. Au cours de l'ascension, un interrupteur (n° 1) vous permet d'ouvrir la trappe face au point de départ. Retournez sur la plate-forme où se balance une caisse (en passant par la dalle en béton en face de l'interrupteur n° 1), et sautez de nouveau vers l'ouverture dans le toit. Après vous être débarrassé d'un vigile, prenez la clef ornementée.



2 LES ÉCLATS DE VERRE

Revenez une dernière fois au point de départ et sautez vers les toits surplombant la fenêtre marquée d'un B, qui est votre prochain objectif. Pour franchir cette pièce pleine d'éclats de verre, il vous suffit de marcher en maintenant le bouron R1 enfoncé.

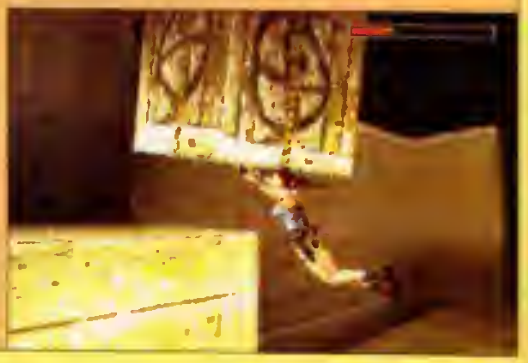


3 SOL FRIABLE

Vous voici devant une succession de dalles en bois dominant le vide qui, bien entendu, s'écrouleront quelques instants après votre passage. Vous devez donc enchaîner une série de trois sauts avec élan pour gagner le rebord qui est en face.

4 LES TOITS DE L'OPÉRA

Vous arrivez maintenant sur les toits de l'Opéra où une importante délégation de la mafia vous attend avec des chiens. Dirigez-vous ensuite vers le coin où se balance une caisse. Depuis le bord du toit, trouvez vos marques pour sauter et vous agripper tout en évitant la caisse. Dans ce réduit, se trouve l'interrupteur n° 2 qui permet d'ouvrir une trappe.

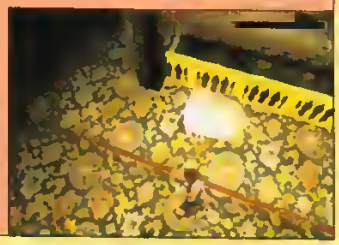


5 LE LOCAL TECHNIQUE

Ouvrez la trappe, entrez et actionnez l'interrupteur de gauche (n° 3), puis descendez. Dans ce local technique, vous trouverez l'interrupteur n° 4. Descendez ensuite au fond de la galerie afin de déclencher un éboulement de rochers. Puis montez l'échelle et empruntez le passage nouvellement accessible.

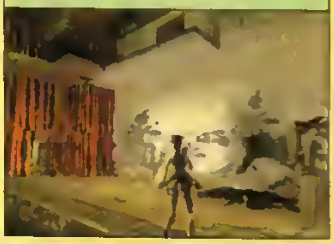
6 LE 2E ÉTAGE

Outre quelques malfrats assez sournois, il faut désormais compter avec les sacs de sable suspendus au plafond qui ne trouvent rien de mieux à faire que de s'effondrer sur vous. Faites-les tomber sciemment pour éviter de vous les prendre dessus par inadvertance par la suite.



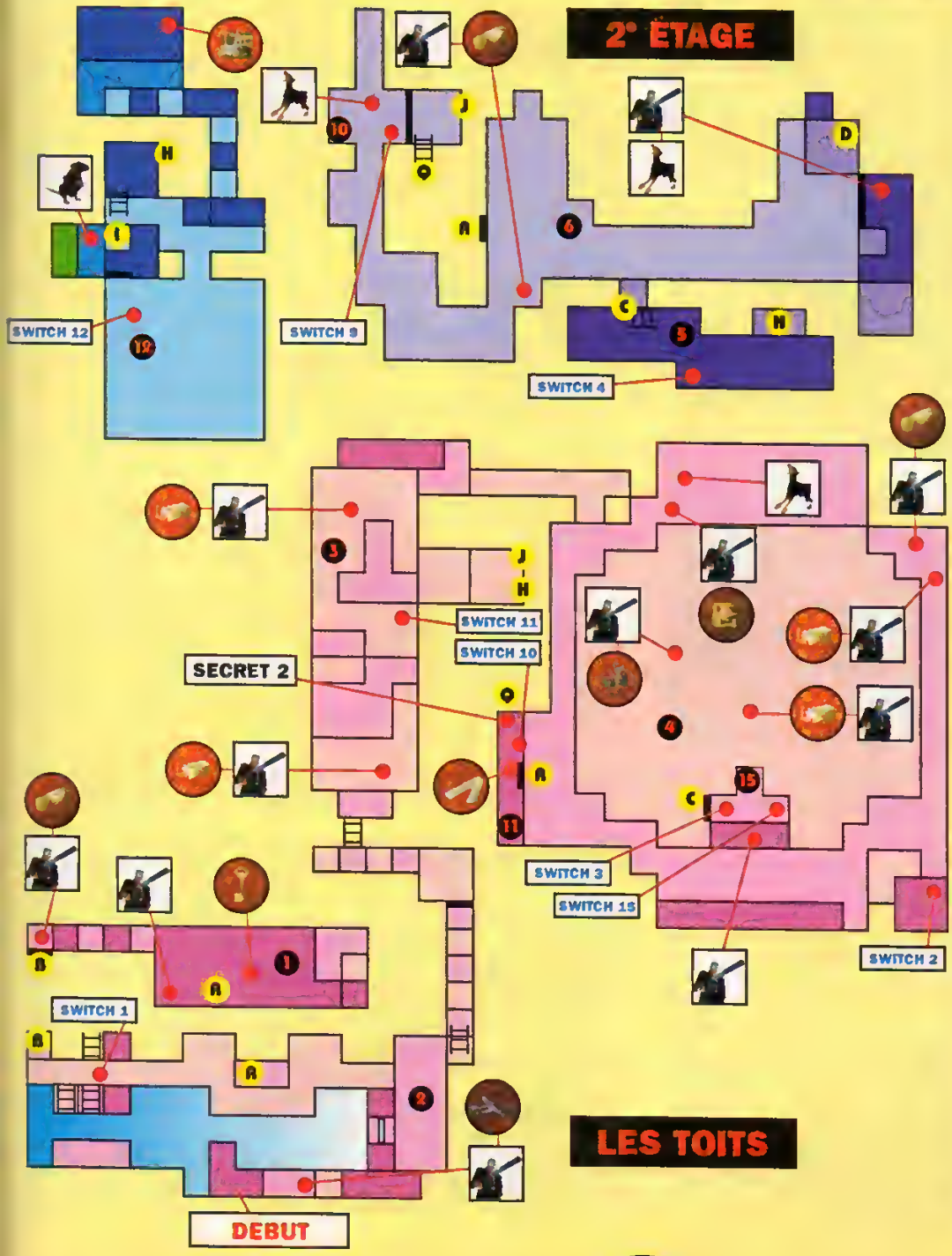
7 LARA ON STAGE

Descendez au rez-de-chausée et débarrassez-vous du menu fretin. Rejoignez la scène à la nage, puis allez dans le local technique de gauche. Activez l'interrupteur n° 5. Attention aux sacs de sable, la scène en est truffée.



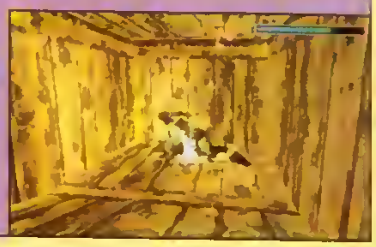
8 LES COULISSES

Gagnez la partie opposée de la scène et traversez de long en large la pièce afin de faire tomber quelques sacs de sable. Grimpez sur la plate-forme par la porte ouverte grâce à l'interrupteur précédent. Plaquez-vous contre l'espèce de pont-levis et sautez contre le mur de gauche pour vous agripper à la faille. Déplacez-vous latéralement, puis actionnez l'interrupteur n° 6. À présent que le pont-levis est abaissé, vous pouvez tranquillement monter en haut de la pièce par le coin, au fond à gauche. Au niveau des combles, bondissez en évitant les deux sacs qui se balancent. Enfin, actionnez l'interrupteur n° 7

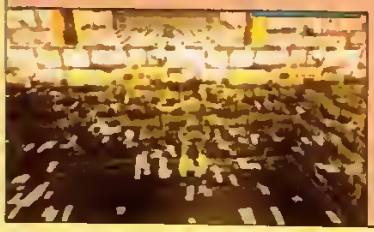


9 SECRET N° 1

Pour l'atteindre deux solutions s'offrent à vous. Vous pouvez redescendre sagement sur la scène, via la salle au point n° 8, et plonger dans la trappe menant au secteur inondé sous la scène. Vous pouvez également vous laisser glisser en arrière le long de la rampe, à droite de l'interrupteur n° 7, et exécuter un salto arrière au dernier moment. Explorez ce petit dédale jusqu'à ce vous trouviez une ouverture étroite menant à un cul-de-sac, qui renferme la première statue.



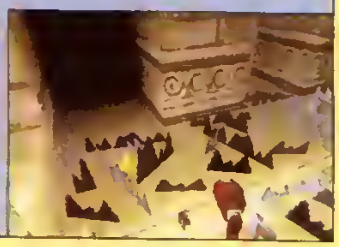
10 LA BOÎTE DE RELAIS



À l'extrémité du cul-de-sac, actionnez l'interrupteur n° 8. Gagnez ensuite la partie opposée, toujours sous la scène, pour rejoindre une échelle. Au pied de celle-ci, se trouve la boîte à relais.

11 SECRET N° 2

Remontez au dernier étage et placez la boîte de relais dans l'armoire électrique qui contrôle le système d'ouverture de l'ascenseur. Enclenchez l'interrupteur n° 9 et laissez descendre l'ascenseur. Embarquez sur le toit de ce dernier et grimpez à l'échelle sur votre droite. La statue en or est posée sur des tessons de verre. À sa gauche, dans une alcôve, se trouve l'interrupteur n° 10.

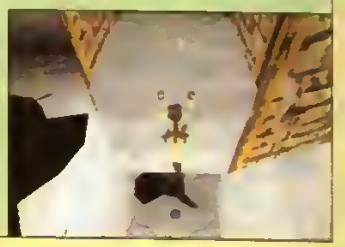


12 LE DEUXIÈME ASCENSEUR

Retournez à l'ascenseur et prenez-le normalement cette fois. Vous arrivez à l'endroit où vous avez dû faire la série de sauts pour gagner les toits de l'opéra. Shootez les deux tireurs et actionnez l'interrupteur n° 11. Laissez partir l'ascenseur et plongez dans la piscine au pied de la cage. Explorez ce nouveau secteur inondé et récupérez le circuit imprimé. Puis, à l'opposé, enclenchez le levier n° 12 qui commande l'ouverture de la seconde cage d'ascenseur.

13 LA CLEF ORNEMENTÉE

Remontez jusqu'au premier étage à l'aide des paliers, puis prenez la galerie de droite. Tirez sur les vitres et vous voici dans une loge. Actionnez le levier n° 13, et engouffrez-vous dans la conduite de ventilation. Glissez le long de la rampe et bondissez au dernier moment pour atteindre la plate-forme où se trouve la clef. Grimpez le plus haut possible et placez-vous dos au mur. Effectuez un salto de côté pour atteindre la pente douce à votre gauche, et sautez une nouvelle fois pour atteindre la galerie plane.

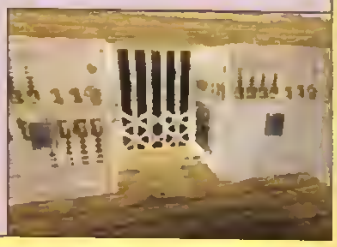


14 SECRET N° 3

Après un coude, de nouveaux ventilateurs vous barrent la route. Prenez un peu d'élan et réalisez un saut vers l'hélice qui vous fait face. Ensuite enchaînez deux sauts sans élan vers l'avant. Arrivé dans une salle, qui contient une caisse marquée du sceau de Xian, une galerie obscure surplombant la ventilation renferme la statue de jade. Utilisez une torche pour éclairer cet endroit. Poussez la caisse et enclenchez l'interrupteur n° 14 qu'elle dissimulait. Vous voici à nouveau dans la loge. Placez ensuite les deux caisses l'une sur l'autre pour rejoindre le premier étage.

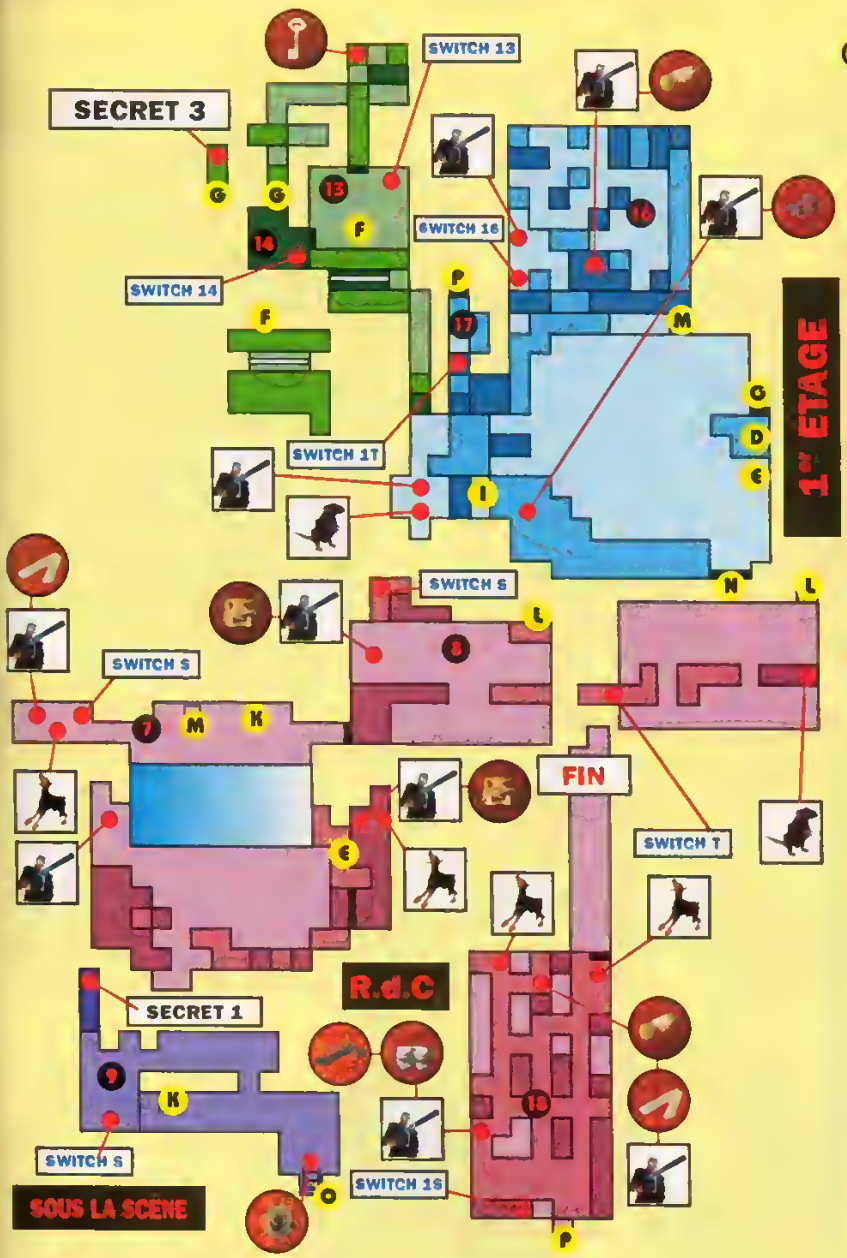
15 RÉPARATION AU LOCAL

Utilisez la cage d'ascenseur pour retourner sur les balcons. Servez-vous de la clé n° 2 pour ouvrir une porte menant à la salle au point n° 5. Puis actionnez une nouvelle fois l'interrupteur n° 4 pour vous permettre de regagner le local technique sous le toit du bâtiment. Placez le circuit imprimé dans le boîtier de contrôle de l'interrupteur n° 15. Une fois réparé, actionnez-le pour ouvrir le rideau de la scène.



16 L'ENTREPÔT DES DÉCORS

Retournez sur la scène et pénétrez dans l'entrepôt. Attirez les vigiles qui s'y trouvent et shootez-les à distance. Entrez maintenant dans la salle et déplacez la caisse située à peu près sous la lampe. Derrière, se cache l'interrupteur n° 16 qui permet de redescendre le rideau. Empruntez l'issue supérieure pour vous retrouver sur un balcon.



17 LE DERNIER ENTREPÔT

Une fois sur le balcon, passez par l'issue supérieure et enclenchez l'interrupteur n° 17. Placez-vous en diagonale face à la petite rampe et faites un saut. Théoriquement vous devriez vous retrouver sur la plate-forme d'en face, juste devant le sac qui se balance.

18 CHANGEMENT D'HORIZON

Vous voici dans un second entrepôt défendu par plusieurs tireurs, dont un balèze fortement armé. Soyez vif et tâchez de passer dans leur dos en faisant des roulés-boulés ; au besoin utilisez une trousse de soins. Enfin, grimpez sur les caisses et optez pour l'itinéraire défendu par les deux caisses qui se balancent avec synchronisme. Placez-vous sur la bordure gauche de l'amoncellement de caisses et faites des sauts prudemment. Ça passe sans dommage. Enfin réalisez un bond avec élan pour atteindre et actionner le dernier interrupteur (n° 18). Il ne vous reste plus qu'à quitter l'entrepôt par l'issue du fond afin d'embarquer clandestinement sur l'hydravion.

La plate-forme pétrolière

Lara embarque clandestinement à bord d'un hydravion de la secte de Bartoli. Alors qu'elle épie le pilote et son second en train de converser, elle est lâchement assommée. Lara débute donc ce niveau enfermée dans une cellule et, surtout, sans arme !

1 L'ÉVASION

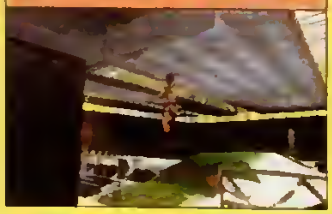
Commencez par déplacer les trois caisses, dont la peinture est délavée, afin de vous créer un passage le plus direct possible entre l'interrupteur n° 1 et la porte de la cellule. Une fois l'interrupteur actionné, vous disposez d'un cours laps de temps vous permettant néanmoins de sortir.

2 LE POSTE DE GARDE

L'alarme se déclenche. Foncez dans le poste de garde et placez-vous contre la fenêtre. L'un des gardes armé de flingues éclatera les vitres. Sautez par la fenêtre la plus à droite sur la corniche en contrebas. Actionnez l'interrupteur n° 2 qui ouvre une trappe sous l'hydravion.

3 L'HYDRAVION

Plongez et gagnez la trappe sous l'hydravion. Coupez les moteurs à l'aide de l'interrupteur n° 3 qui se trouve dans la carlingue. Sortez ensuite du bassin à hauteur de votre cellule et retournez au poste de garde. De la corniche, faites un saut en diagonale pour atteindre le nez de l'avion. Marchez sur la trappe située à l'arrière pour atterrir dans la carlingue, et récupérez vos pistolets.



4 SECRET N° 1

Réglez leur compte aux deux malfrats et récupérez, sur leurs dépouilles, une carte jaune. Plongez dans le grand bassin et abaissez le levier n° 4, près de la turbine. Attention au courant qui pourrait vous attirer dans les pales. Revenez au poste de garde et prenez la corniche de gauche, jusqu'à un plan d'eau. Plongez au fond et abaissez un nouveau levier (n° 5), puis nagez le long de la galerie inondée. La statue de jade se trouve juste derrière la turbine. Si vous êtes un peu court en temps, sortez par la grille qui est près de la turbine en faisant attention au courant.

FIN
SWITCH 9
SWITCH 10
CARTE D'ACCES
SWITCH 7
SECRET 3
SWITCH 5
SECRET 2
SWITCH 6
CARTE D'ACCES
SWITCH 5
SWITCH 4
CARTE D'ACCES
SWITCH 2
DEBUT
SECRET 1
SWITCH 1
SWITCH 3

5 LE DORTOIR

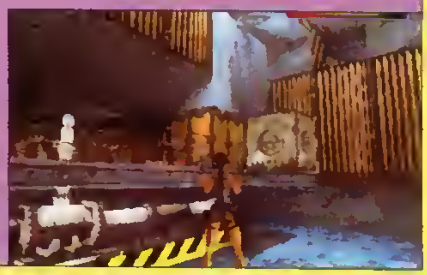
Retournez au poste de garde et utilisez la carte d'accès pour déverrouiller la porte. Plus loin, un interrupteur (n° 6) permet de couper l'alarme. Prenez à droite, en utilisant les volants, pour ouvrir les portes jusqu'à un dortoir. Récupérez vos pistolets automatiques, un harpon et quelques munitions pour ce dernier. Actionnez l'interrupteur n° 7 sur l'un des lits, puis gagnez l'issue au fond du dortoir qui ne reste ouverte que quelques instants.

6 SECRET N° 2

Lorsque vous arriverez à une pente, laissez-vous glisser en arrière tout en étant prêt à vous agripper au rebord. Descendez l'échelle puis arrangez-vous pour placer les blocs comme l'indique la photo. Sautez sur l'échelle avec un peu d'élan et affrontez le gus armé d'une barre de fer, puis délestez-le de la carte d'accès rouge. Prenez l'échelle sur votre gauche pour gagner le sommet de la plate-forme, et récupérez la statue de pierre.

7 LE REMPLISSAGE DE LA CUVE

Retournez à l'interrupteur n° 6 et prenez à gauche. Utilisez la carte d'accès rouge pour atteindre le secteur des cuves. Attention, il y a du monde ! Ensuite déplacez le bloc comme sur la photo et prenez l'issue en hauteur. Vous arriverez à un poste de commande où se trouve l'interrupteur n° 8 qui permet de remplir le bassin. Traversez-le et actionnez l'interrupteur n° 9 avant de retourner au poste de contrôle. Engouffrez-vous dans la trappe.

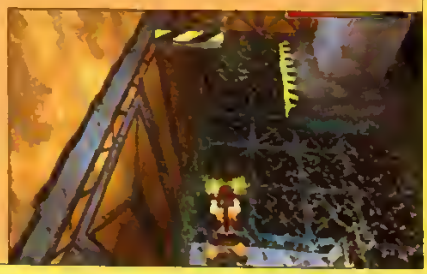


8 LA CARTE D'ACCÈS VERTE

Vous arrivez sur une passerelle dominant une gigantesque pièce. Faites le tour de la pièce en sautant de passerelle en passerelle (les sauts doivent être souvent exécutés au millimètre près...). Profitez de votre position en hauteur pour shooter les deux plongeurs. Après avoir tué quelques snipers, vous récupérerez votre fusil à pompe et arriverez enfin sur une plate-forme métallique. Une armoire fermée par une simple vitre renferme la carte d'accès verte.

9 SECRET N° 3

Plongez dans l'eau et hissez-vous sur le pilier soutenant la plate-forme de la carte d'accès : il y a la statue en or. Attention aux deux gorilles qui surgissent d'on ne sait où ! Outre le secret n° 3, vous récupérerez vos Uzis. Quittez la pièce par la passerelle située en hauteur, précédant celle qui renfermait la carte d'accès verte.



10 LA SORTIE

Revenez dans le poste de commande et actionnez une fois encore l'interrupteur n° 8, avant d'utiliser la carte d'accès verte. Le bassin menant à la sortie est de nouveau rempli. Plongez vers d'autres horizons en nageant le long du couloir inondé. Actionnez le dernier interrupteur (n° 10)... et vous voici sur l'aire de plongeon.

L'aire de plongeon

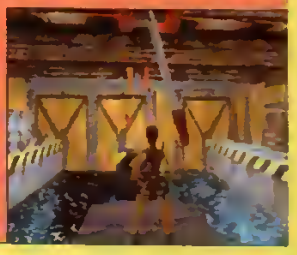
Lara atteint un autre secteur de la plate-forme à partir duquel elle va s'évader de façon spectaculaire. Elle en profitera également pour récupérer la totalité de son arsenal.

1 LA MISE HORS SERVICE DE L'HÉLICE

Vous commencez ce niveau au-dessus d'un bassin. Gardez-vous bien d'y plonger ; sautez plutôt pour vous agripper à l'échelle d'en face. Puis actionnez l'interrupteur n° 1 qui stoppe l'hélice dans le bassin. Vous pouvez à présent plonger en toute sécurité et remonter le conduit (que ladite hélice rendait inaccessible) pour récupérer quelques grenades. Retournez ensuite dans le bassin abaisser le levier n° 2 et sortez de l'eau.

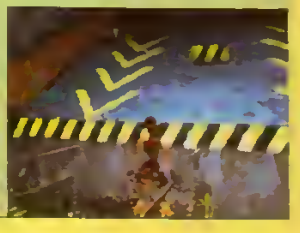
2 LES PALANS

Un nouveau bassin vous empêche de progresser. . Après avoir fait le ménage, placez-vous dans l'axe du pilier de droite, en vous décalant légèrement. Faites un saut avec élan pour atterrir sur la rebord de droite — le palan (muni d'un crochet) qui se balance ne vous atteindra pas. Attendez le moment propice pour vous élancer sur le second pilier en vous rattrapant sur le rebord. Le saut pour rejoindre l'autre rive n'est qu'une simple formalité.



3 SECRET N° 1

Vous êtes au sommet d'une large rampe. Repérez attentivement l'emplacement du renfoncement et laissez-vous glisser en arrière. Vous y trouverez la statue de pierre Remontez la pente, en avant cette fois, laissez-vous glisser et, au dernier moment, bondissez pour vous accrocher au rebord d'une passerelle qui domine une espèce de liquide verdâtre mortel.



4 LA CARTE D'ACCÈS BLEUE

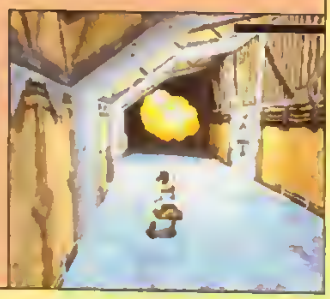
Après l'ascension d'une très longue échelle, vous arrivez dans une salle au centre de laquelle se trouve un trou. Observez vers le bas l'inclinaison de la pente, et sautez afin de glisser en arrière. Agrippez-vous au rebord, puis à la passerelle en dessous. Hissez-vous dessus et shootez l'excité qui vous arrose de pruneaux.

Un peu plus loin sur la gauche, vous apercevez une rupture dans la rampe de sécurité. Sautez légèrement en diagonale pour atteindre un autre renfoncement qui contient une carte d'accès bleue.

DEBUT
SWITCH 2
SWITCH 1
SECRET 1
SECRET 3
FIN
SWITCH 8
SWITCH 7
SECRET 2
CARTE D'ACCÈS
SWITCH 10
CARTE D'ACCÈS
SWITCH 9
SWITCH 5
SWITCH 6
SWITCH 3
SWITCH 4

5 LE POINT NÉVRALGIQUE

Vous débouchez dans un vaste corridor qui constitue le carrefour principal de ce niveau. Une meute de chiens y est embusquée ainsi qu'un malfrat armé d'un lance-flammes. Ne vous approchez surtout pas de ce dernier : shootez-le à distance avant de prendre l'issue opposée.



6 LE PLONGEUR

Vous atteignez une salle coupée en deux par un bassin. Plongez afin d'attirer le plongeur embusqué dans un boyau inondé et remontez pour le tuer depuis le bord. Puis plongez à nouveau dans le boyau dans lequel il se trouvait et abaissez les leviers n° 3 et n° 4 ; cela ouvrira une porte dans un autre secteur. Lors de votre périple sous-marin, vous tomberez sur une porte close qui ne s'ouvrira qu'à votre contact. Donc pas de panique ! Revenez ensuite au carrefour principal et passez par la porte de gauche

7 L'HÉLIPORT

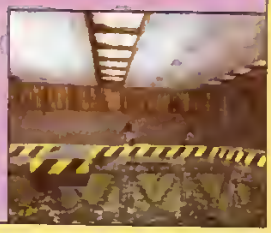
Lorsque vous arriverez à l'héliport, un hélicoptère est en train de décoller ; son départ est couvert par trois malfrats. Vous ne pouvez rien faire pour l'éviter. Dirigez-vous alors dans le fond de la pièce et actionnez l'interrupteur de gauche (n° 5) pour couper l'alarme. Le second interrupteur éteint un court instant deux dalles enflammées. Vous pouvez franchir tranquillement la première et tomber dans la trappe qui renferme un M16. Remontez ensuite vers la seconde dalle qui vient de se rallumer, et collez-vous face au mur, à la limite de cette dalle. Faites un saut sur le côté pour atteindre la « pièce machine ». Répétez le même saut latéral pour revenir dans la salle.

8 SECRET N° 2

Retournez dans la salle où vous avez affronté le plongeur. Déplacez le bloc et placez-y la pièce machine actionnant l'ouverture de la porte. Vous arriverez dans une autre salle avec un bassin en son centre. Après y avoir mis un pied, reculez vivement pour shooter à distance les deux gus présents, dont un est équipé d'un lance-flammes. Allez ensuite dans l'angle à droite de la bonbonne jaune. Un passage secret apparaît alors. Au fond de celui-ci se trouve l'interrupteur n° 7. Plongez ensuite dans le bassin, vous trouverez, dans une cache secrète, la statue de jade.

9 LA PLANQUE DU SOUS-MARIN

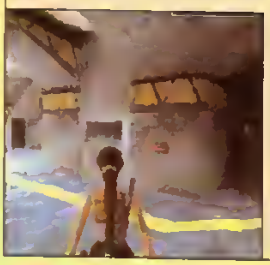
Empruntez le passage inondé où vous croiserez deux plongeurs. N'ayez crainte, le temps qu'ils se retournent, vous pourrez gagner la berge dans la salle suivante. Shootez alors tranquillement le comité d'accueil. Grimpez ensuite actionner l'interrupteur n° 8.



10 LA SCIE CIRCULAIRE

Retournez dans la salle où vous avez utilisé la pièce machine. Entrez dans le poste de contrôle, à présent ouvert, et enclenchez l'interrupteur n° 9. Vous pouvez maintenant traverser le bassin. Attention toutefois à la scie circulaire qui protège la carte d'accès rouge. Derrière les blocs marqués du sceau de Xian se trouve l'interrupteur n° 10.

11 LE POSTE DE CONTRÔLE PRINCIPAL



Retournez à l'héliport en prenant garde au nouveau malfrat, équipé d'un lance-flammes, situé au carrefour principal. Vous constaterez que l'endroit a changé de physionomie. Descendez au niveau inférieur et gagnez le poste de contrôle central. Un gus garde la deuxième pièce machine, secondé par un lance-flammes.

12 LA CARTE D'ACCÈS ROUGE

Revenez une nouvelle fois dans la salle de la scie circulaire. Insérez la deuxième pièce machine dans le panneau de contrôle situé derrière la scie. Comme par enchantement elle s'arrête, vous permettant de vous emparer de la carte d'accès rouge.

13 SECRET N° 3

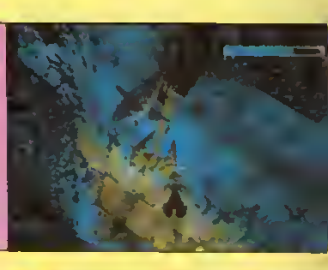
Direction le poste de contrôle central. Utilisez la carte d'accès rouge. Puis prenez l'issue qui vient de s'ouvrir et continuez d'avancer jusqu'à ce que vous entendiez un dialogue. Là, sauvegardez. Deux lascars vous accueilleront. Lorsque vous en serez venu à bout, ignorez le moine inconscient et entrez dans la cellule ouverte. Vous y trouverez la troisième et dernière statue. Enfin approchez-vous du moine pour déclencher la cinématique de transition pour le niveau suivant.

Par 40 brasses de fond

Tandis que le moine tibétain vous révèle les tenants et aboutissants de l'intrigue, il est exécuté par Marco Bartoli. Lara n'a que le temps de plonger dans le bassin pour fuir, agrippée au sous-marin qui s'enfonce dans les profondeurs marines.

1 SÉQUENCE ARMÉE

Lorsque vous reprenez le contrôle de Lara, le sous-marin s'échoue lamentablement. Faites demi-tour et nagez dans la direction indiquée par l'avant du sous-marin. Vous atteindrez la coque d'une épave. Longez-la sur la gauche en faisant attention aux requins. Cachée par l'ancre, une ouverture permet d'accéder à une poche d'air à l'intérieur de l'épave. Reprenez votre souffle et suivez le seul chemin possible. Dans la seconde salle immergée, le levier n° 1 est caché dans la dernière alcôve. Une fois actionné, vous pourrez poursuivre votre nage jusqu'à une seconde poche d'air où flotte un tas de débris.



SECRET 2
SWITCH 14
SWITCH 11
FIN
SWITCH 12
SWITCH 7
SWITCH 4
SWITCH 5
SWITCH 9
SWITCH 13
SWITCH 3
SWITCH 6
SWITCH 3
SWITCH 10
SWITCH 9
SECRET 3
DEBUT
SWITCH 1
SECRET 1

2 SECRET N° 1

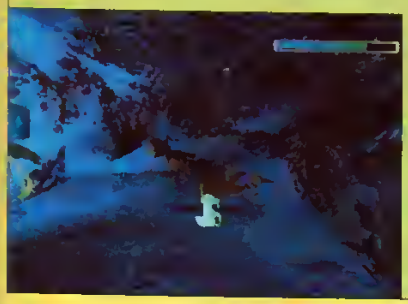
Parmi ces débris flottants, se trouve un passage éclairé. Allez-y en nageant jusqu'à atteindre le levier n° 2. Une fois enclenché, l'eau inondant la salle des débris s'évacue. Les caisses prennent alors une disposition qui vous permet d'atteindre l'issue supérieure. Sautez dans la pièce suivante en veillant à ne surtout pas marcher sur la partie centrale, qui dissimule une trappe. Débarrassez-vous du tireur avant de collecter la statue de pierre. Sautez au-dessus d'un coin de la trappe ; celle-ci s'ouvre alors, ce qui vous permet de shooter, de haut, les deux mafieux. Descendez ensuite avec précaution en contrebas.

3 LES PILIERS BISEAUTÉS

Pour quitter cette salle, vous devez utiliser les piliers dont le sommet est biseauté. Hissez-vous sur celui de droite, faites un salto arrière et enchaînez des sauts pour atteindre l'issue supérieure.

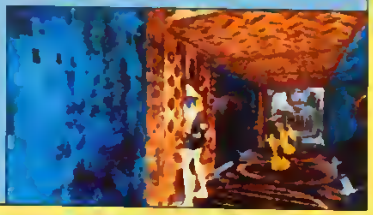
4 SECRET N° 2

L'issue de la salle des piliers mène à travers une succession de couloirs. Dans le premier, se trouve le levier n° 3, juste à votre gauche ; il ouvre un passage secret au fond du couloir à gauche. Pour l'atteindre dans les délais, vous devez enchaîner des sauts au-dessus des tuyaux situés au sol. Ce passage débouche dans une caverne inondée, au fond de laquelle se trouve la statue de jade gardée par quatre barracudas et un requin.



5 LEVIER, MON AMOUR !

On commence par une petite sauvegarde ! Grimpez ensuite à l'échelle dans le couloir sombre pour abaisser le levier n° 4. Idem avec le levier n° 5. Puis courez sans heurter le mur ni les tuyaux au sol jusqu'au corridor enflammé. Vous disposez juste du temps nécessaire pour abaisser le levier n° 6. Allez ensuite jusqu'au levier n° 7. Mais, avant de l'enclencher, sauvegardez. Une fois actionné, vous devez retourner sans perdre de temps au levier n° 5, puis une nouvelle fois dans le corridor totalement éteint cette fois. Au bout de celui-ci se trouve le dernier levier (n° 8), qui permet de quitter ce lieu infernal.



6 SECRET N° 3

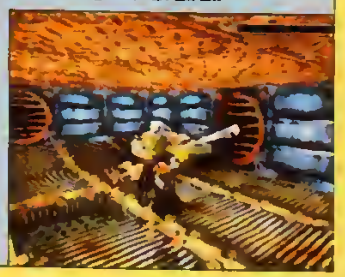
Vous êtes au bord d'un bassin « habité » par un barracuda. Après vous en être débarrassé, franchissez la trappe qui se trouve au plafond et nagez jusqu'au troisième palier où vous actionnerez le levier n° 9. Puis plongez à toute vitesse au fond pour abaisser le levier n° 10 qui est dans un renfoncement. Profitez-en au passage pour récupérer la statue en or s'il vous reste assez d'air. Bien enchaînée, cette action se réalisera sans dommage, malgré l'arrivée de trois nouveaux barracudas.

7 LA CALE

Vous arrivez dans une salle pleine de rocaille. Trouvez la trappe qui permet de descendre dans une vaste salle, elle aussi regorgeant de rocaille. Tirez deux fois la caisse pour atteindre le couloir supérieur et actionnez le levier n° 11. Une explosion réagencera la rocaille dans la salle supérieure. Retournez-y alors en passant par la trappe par laquelle vous êtes venu. Cherchez votre chemin du côté gauche de l'ouverture et enclenchez le levier n° 12. Retournez une nouvelle fois dans la grande salle et prenez l'échelle de gauche, cette fois. Vous êtes à présent dans une salle semblable aux précédentes. Grimpez par la droite et jouez avec le bouton de vue pour localiser le rocher plat, situé au pied de la trappe (voir photo). Un dernier levier (n° 13) vous permettra de quitter cet endroit, via la grande salle et la dernière ouverture.

8 DERNIÈRE PLONGÉE

Plongez dans le bassin en évitant le plongeur ou en l'attirant. Puis gagnez la galerie inondée au fond. Vous atteindrez rapidement la dernière salle défendue par deux malfrats armés. Un ultime levier (n° 14) vous permettra d'accéder à la sortie.



LÉGENDES

Munitions automatiques

Munitions M16

Munitions Uzi

Cartouches fusil

Munitions harpon

Grenades

Torche

Harpon

Fusil à pompe

Lance grenades

Pistolets automatiques

Pistolets

M16

Uzi

Grande trousse de secours

Petite trousse de secours

Clef

Pièce machine

Boîte de relais

Ennemi humain

Barracuda

Corbeau

Tigre

Araignée

Requin

Doberman

Rat

T-Rex

Plongeur

À suivre...

Salut à tous!

Après le calme relatif de décembre, Champions reprend son rythme de croisière ! Dernièrement, j'avais laissé entendre qu'il était possible que la rubrique s'étoffe d'une page... Les instances supérieures me la promettent régulièrement, et à chaque fois l'événement est reporté, actualité oblige. Pour en revenir à des considérations plus ludiques, vous remarquerez l'entrée en lice de nouveaux titres tels que Steep Slope Sliders, Cool Boarders 2, TOCA et Diddy Kong Racing qui n'attendent que vos chronos. Alors à vos paddles !

Wolfen

Les scores en blanc indiquent les nouvelles entrées.

COMMENT PHOTOGRAPHIER VOTRE MEILLEUR SCORE ?

Placez votre écran dans la piece la plus sombre possible. Eteignez toutes les lumières.
Installez votre appareil photo à 80 cm de l'écran. N'utilisez pas le flash.
Pour la Game Boy, éclairez indirectement votre Game Boy avec une très forte lumière, et photographiez la console en entier plutôt que l'écran.

RÈGLEMENT

- Pour que votre score soit valable, la partie doit être réalisée en un crédit (sans continue).
- Vous devez jouer avec des jeux français, sur une console française.
- Pour prouver que le jeu a été terminé, prenez la photo du score juste avant de tuer le monstre final.
- Enfin, envoyez votre (vos) photo(s) en indiquant, au dos, vos nom, prénom et adresse, ainsi que le titre du jeu.

ULTRA
PLAYER ONE
CHAMPIONS
19, rue Louis-Pasteur
92100 BOULOGNE

STEEP SLOPE SLIDERS (EXTREME 0 - CHRONO)
1- Wolfen
2- Wonder Pra :

STEEP SLOPE SLIDERS (EXTREME 0 - STUNTS)
1- Wolfen
2- Chon :

STEEP SLOPE SLIDERS (EXTREME 1 - CHRONO)
1- Wolfen

STEEP SLOPE SLIDERS (EXTREME 1 - STUNTS)
1- Wolfen

STEEP SLOPE SLIDERS (EXTREME 2 - CHRONO)
1- Wolfen
2- Chon :
3- Elwood

STEEP SLOPE SLIDERS (EXTREME 2 - STUNTS)
1- Wolfen
2- Chon :

STEEP SLOPE SLIDERS (EXTREME 3 - CHRONO)
1- Wolfen

STEEP SLOPE SLIDERS (EXTREME 3 - STUNTS)
1- Wolfen

STEEP SLOPE SLIDERS (SNOWBOARD PARK - CHRONO)
1- Wolfen
2- Jannick :

STEEP SLOPE SLIDERS (SNOWBOARD PARK - STUNTS)
1- Wolfen
2- Chon :

STEEP SLOPE SLIDERS (HALF-PIPE - STUNTS)
Wolfen

STEEP SLOPE SLIDERS (ASTORO PIPE - CHRONO)
1- Wolfen

STEEP SLOPE SLIDERS (ASTORO PIPE - STUNTS)
1- Wolfen

COOL BOARDERS 2 (WHITE RESORT - TIME)
1- Wolfen
2- Pedro :

COOL BOARDERS 2 (WHITE RESORT - TRICK)
1- Wolfen

COOL BOARDERS 2 (WHITE RESORT - COMBINÉ)
1- Wolfen

COOL BOARDERS 2 (SUNSET DOWN HILL - TIME)
1- Wolfen

COOL BOARDERS 2 (SUNSET DOWN HILL - TRICK)
1- Wolfen

COOL BOARDERS 2 (SUNSET DOWN HILL- COMBINÉ)
1- Wolfen

COOL BOARDERS 2 (BEAR IN THE FOREST - TIME)
1- Wolfen

COOL BOARDERS 2 (BEAR IN THE FOREST - TRICK)
1- Wolfen

COOL BOARDERS 2 (BEAR IN THE FOREST - COMBINÉ)
1- Wolfen

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - MELBOURNE)
1- Guillaume BARBET 1' 11"
2- Wolfen
3- Wolfen
4- Wolfen
5- Wolfen

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - INTERLAGOS)
1- Nicolas DUFAUR : 1' 01" 109
2- Mickaël PERRIN : 1' 01" 882
3- Yves SELIG : [illegible]
4- Sébastien REMY : 1' 02" 481
5- Uriel SELIG : [illegible]

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - BUENOS AIRES)
1- Yves SELIG : [illegible]
2- Eric GRIMAUD : 1' 11" 580
3- Sébastien REMY : 1' 11" 863
4- Nicolas DUFAUR : 1' 11" 964
5- Mickaël PERRIN : 1' 12" 213

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - IMOLA)
1- Mickaël PERRIN : 1' 12" 952
2- Nicolas DUFAUR : 1' 14" 651
3- Sébastien REMY : 1' 15" 816
4- Uriel SELIG : 1' 16" 000
5- Eric GRIMAUD : 1' 16" 423

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - MONTE-CARLO)
1- Mickaël PERRIN : [illegible]
2- Raphaël DEMETS : 1' 09" 162
3- Yves SELIG : 1' 10" 014
4- Uriel SELIG : 1' 10" 671
5- Nicolas DUFAUR : 1' 10" 848

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - BARCELONA)
1- Nicolas DUFAUR : 1' 15" 444
2- Yves SELIG : 1' 16" 500
3- Mickaël PERRIN : 1' 16" 538
4- Sébastien REMY : 1' 16" 773
5- Uriel SELIG : [illegible] 851

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - MONTREAL)
1- Uriel SELIG : 1' 13" 298
2- Yves SELIG : 1' 13" 915
3- Mickaël PERRIN : 1' 13" 923
4- Nicolas DUFAUR : [illegible]
5- Yohann DUVAL : 1' 14" 067

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - MAGNY-COURS)
1- Mickaël PERRIN : [illegible] 078
2- Steve MARTENS : 1' 09" 957
3- Uriel SELIG : 1' 10" 457
4- Yves SELIG : 1' 10" 569
5- Nicolas DUFAUR : 1' 10" 925

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - SILVERSTONE)
1- Mickaël PERRIN : [illegible] 195
2- Uriel SELIG : 1' 20" 971
3- Sébastien REMY : 1' 21" 283
4- Yohann DUVAL : [illegible]
5- Yves SELIG : 1' 21" 699

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - HOCKENHEIM)
1- [illegible] : [illegible] 923
2- Mickaël PERRIN : [illegible]
3- Sébastien REMY : 1' 27" 676
4- Yves SELIG : [illegible]
5- Yohann DUVAL : 1' 28" 062

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - HUNGARORING)
1- Yves SELIG : [illegible]
2- Uriel SELIG : 1' 09" 085
3- Mickaël PERRIN : [illegible]
4- Sébastien REMY : 1' 09" 131
5- Nicolas DUFAUR : [illegible]

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - SPA-FRANCORCHAMPS)
1- Mickaël PERRIN : 1' 39" 092
2- Chon : 1' 39" 738
3- Yves SELIG : 1' 39" 972
4- Uriel SELIG : 1' 40" 438
5- Sébastien REMY : 1' 40" 954

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - MONZA)
1- Yves SELIG : 1' 12" 851
2- Uriel SELIG : 1' 13" 446
3- Mickaël PERRIN : [illegible]
4- Yohann DUVAL : 1' 13" 715
5- Sébastien REMY : 1' 14" 624

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - A1-RING)
1- [illegible] : [illegible]
2- Sébastien REMY : 1' 09" 422
3- [illegible] : [illegible]
4- Yohann DUVAL : 1' 09" 857
5- Uriel SELIG : [illegible]

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - NURBURGRING)
1- Mickaël PERRIN : [illegible]
2- Yves SELIG : 1' 11" 942
3- Uriel SELIG : 1' 12" 265
4- Nicolas DUFAUR : 1' 12" 978
5- Sébastien REMY : 1' 13" 242

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - SUZUKA)
1- Yohann DUVAL : 1' 33" 396
2- Nicolas DUFAUR : 1' 34" 135
3- Mickaël PERRIN : 1' 34" 623
4- Sébastien REMY : 1' 35" 525
5- Uriel SELIG : 1' 35" 541

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - ESTORIL)
1- Mickaël PERRIN : 1' 12" 129
2- Yves SELIG : 1' 12" 874
3- Sébastien REMY : 1' 13" 772
4- Nicolas DUFAUR : [illegible] 848
5- Nicolas DUFAUR : 1' 14" 004

FORMULA ONE 97 (GRAND-PRIX - JEREZ)
1- Mickaël PERRIN : 1' 11" 646
2- Uriel SELIG : [illegible]
3- Sébastien REMY : 1' 11" 966
4- Yves SELIG : [illegible]
5- Yohann DUVAL : [illegible]

FORMULA ONE 97 (GRAND-PRIX - ADIA)
1- Yves SELIG : [illegible]
2- Sébastien REMY : [illegible]
3- Yohann DUVAL : 1' 09" 305
4- Uriel SELIG : 1' 12" [illegible]

FORMULA ONE 97 (GRAND-PRIX - EDIALEDA)
1- Yves SELIG : 1' 05" 506
2- Sébastien REMY : 1' 06" 290
3- Chon : 1' 06" 474
4- Uriel SELIG : 1' 09" 536
5- Yohann DUVAL : 1' 09" 957

FORMULA ONE 97 GRAND-PRIX - SUNOB)
1- Yohann DUVAL : 1' 06" 074
2- Yves SELIG : 1' 08" 416
3- Sébastien REMY : 1' 09" 310
4- Chon : 1' 09" 743
5- Steve MARTENS : 1' 09" 936

FORMULA ONE 97 (GRAND-PRIX - SIXTIES)
1- Sébastien REMY : 1' 20" 218
2- Chon : 1' 21" 073
3- Yves SELIG : 1' 22" 032
4- Yohann DUVAL : 1' 23" 066

FORMULA ONE 97 (ARCADE - HOCKENHEIM)
1- Guillaume BARBET : 1' 15" 603
2- [illegible] : [illegible]
3- Mickaël PERRIN : 1' 16" 575
4- [illegible] : [illegible]
5- Yohann DUVAL : 1' 17" 520

FORMULA ONE 97 (ARCADE - SILVERSTONE)
1- Guillaume BARBET : 58" 095
2- David Le GARFF : [illegible]
3- Yohann DUVAL : [illegible]
4- Mickaël PERRIN : 1' 03" 850
5- Florian AUDOUIT : [illegible]

FORMULA ONE 97 (ARCADE - IMOLA)
1- Guillaume BARBET : 1' 00" 151
2- Mickaël PERRIN : 1' 00" 368
3- Yohann DUVAL : 1' 01" 767
4- Florian AUDOUIT : [illegible]
5- Guillaume BERTRAND : 1' 03" 788

FORMULA ONE 97 (ARCADE - BARCELONA)
1- Guillaume BARBET : [illegible]
2- Mickaël PERRIN : 1' 00" 257
3- Yohann DUVAL : [illegible]
4- Guillaume BERTRAND : 1' 01" 370
5- Steve MARTENS : 1' 02" 309

FORMULA ONE 97 (ARCADE - MONTREAL)
1- Guillaume BARBET : 1' 00" 839
2- Mickaël PERRIN : 1' 02" 628
3- Yohann DUVAL : [illegible]
4- Guillaume BERTRAND : 1' 03" 680
5- Pierre L'HOEST : [illegible]

FORMULA ONE 97 (ARCADE - ADIA)
1- Guillaume BARBET : 51" 459
2- Steve MARTENS : [illegible]
3- Mickaël PERRIN : 52" 675
4- Florian AUDOUIT : 52" 710
5- Pierre L'HOEST : 53" 732

FORMULA ONE 97 (ARCADE - ESTORIL)
1- Guillaume BARBET : 58" 007
2- Florian AUDOUIT : [illegible]
3- Mickaël PERRIN : 59" 893
4- Steve MARTENS : 59" 950
5- Yohann DUVAL : 1' 00" 908

FORMULA ONE 97 (ARCADE - NURBURGRING)
1- Mickaël PERRIN : 56" 734
2- Guillaume BARBET : 57" 572
3- Guillaume BERTRAND : 58" 667
4- Florian AUDOUIT : [illegible]
5- Steve MARTENS : 59" 998

FORMULA ONE 97 (ARCADE - HUNGARORING)
1- Guillaume BARBET : 51" 850
2- Florian AUDOUIT : [illegible]
3- Yohann DUVAL : 52" 187
4- Steve MARTENS : 52" 328
5- Nicolas DUFAUR : 52" 826

FORMULA ONE 97 (ARCADE - MAGNY-COURS)
1- Guillaume BARBET : 54" 612
2- Mickaël PERRIN : 56" 717
3- Florian AUDOUIT : 56" 901
4- Guillaume BERTRAND : 57" 830
5- Steve MARTENS : [illegible]

FORMULA ONE 97 (ARCADE - MONZA)
1- [illegible] : [illegible]
2- Mickaël PERRIN : 1' 03" 944
3- Guillaume BARBET : 1' 04" 131
4- Guillaume BERTRAND : 1' 04" 925
5- Frédéric MANDET : [illegible]

FORMULA ONE 97 (ARCADE - EDIALEDA)
1- Guillaume BERTRAND : 56" 236
2- Mickaël PERRIN : 56" 321
3- Florian AUDOUIT : 57" 292
4- Yohann DUVAL : 57" 383
5- Grégory GERMAIN : 59" 280

FORMULA ONE 97 (ARCADE - SUZUKA)
1- Mickaël PERRIN : 1' 14" 980
2- Guillaume BARBET : 1' 14" 785
3- Florian AUDOUIT : 1' 15" 626
4- Guillaume BERTRAND : 1' 16" 490
5- Yohann DUVAL : [illegible]

FORMULA ONE 97 (ARCADE - BUENOS-AIRES)
1- Yohann DUVAL : 55" 384
2- Guillaume BERTRAND : 55" 724
3- Sébastien REMY : 56" 826
4- Nicolas DUFAUR : 57" 482
5- Florian AUDOUIT : 58" 091

FORMULA ONE 97 (ARCADE - SPA FRANCORCHAMPS)
1- Mickaël PERRIN : 1' 25" 222
2- Florian AUDOUIT : [illegible]
3- Yohann DUVAL : 1' 26" 905
4- Guillaume BERTRAND : 1' 27" 425
5- Steve MARTENS : 1' 28" 248

FORMULA ONE 97 (ARCADE - INTERLAGOS)
1- Guillaume BARBET : 49" 797
2- Yohann DUVAL : 50" 364
3- Mickaël PERRIN : 50" 962
4- Guillaume BERTRAND : 51" 282
5- Florian AUDOUIT : [illegible]

FORMULA ONE 97 (ARCADE - JEREZ)
1- Mickaël PERRIN : 56" 585
2- Yohann DUVAL : [illegible]
3- Steve MARTENS : 56" 911
4- Florian AUDOUIT : 58" 528
5- Sébastien REMY : 58" 863

FORMULA ONE 97 (ARCADE - SUNOB)
1- Florian AUDOUIT : 53" 120
2- Eric GRIMAUD : [illegible]
3- Guillaume BERTRAND : 54" 112
4- Yohann DUVAL : 54" 379
5- Steve MARTENS : [illegible]

FORMULA ONE 97 (ARCADE - MELBOURNE)
1- Guillaume BARBET : [illegible]
2- Mickaël PERRIN : 1' 02" 625
3- Yohann DUVAL : [illegible]
4- Guillaume BERTRAND : 1' 03" 991
5- Pierre L'HOEST : 1' 04" 868

FORMULA ONE 97 (ARCADE - A1 RING)
1- [illegible] : 54" 587
2- Mickaël PERRIN : 56" 015
3- Florian AUDOUIT : [illegible]
4- Steve MARTENS : 56" 475
5- Yohann DUVAL : 56" 691

FORMULA ONE 97 (ARCADE - SIXTIES)
1- [illegible] : 58" 801
2- Guillaume BARRET : 59" 014
3- [illegible] : [illegible]
4- Mickaël PERRIN : 1' 03" 092
5- Guillaume BERTRAND : 1' 03" 582

TOCA TOURING CAR - DONINGTON PARK
1- Frédéric MANDET : 1' 24" 04

TOCA TOURING CAR - SILVERSTONE
1- Frédéric MANDET : 1' 16" 98

TOCA TOURING CAR - THRUXTON
1- Frédéric MANDET : 1' 08" 33

TOCA TOURING CAR - BRANDS HATCH
1- Frédéric MANDET : 41" 54

TOCA TOURING CAR - OULTON PARK
1- Frédéric MANDET : 57" 80

V-RALLY (TIME TRIAL - SS1 CORSE)
1- Karim BENDOUMA : 1' 24" 12
2- David le GARFF : 1' 26" 04
3- Patrick PERONNY : 1' 26" [illegible]
4- Grégory GERMAIN : 1' 27" [illegible]
5- Julien BOISIAUD : 1' 28" 20

V-RALLY (TIME TRIAL - SS2 CORSE)
1- Karim BENDOUMA : [illegible]
2- Patrick PERONNY : 1' 18" 56
3- David le GARFF : [illegible]
4- Julien BOISIAUD : 1' 20" 64
5- Grégory GERMAIN : 1' 20" 64

V-RALLY
(TIME TRIAL - SS3 CORSE)

1- Karim BENDOUMA : [illegible]
2- David le GARFF : [illegible]
3- Sébastien REMY : [illegible]
4- Julien BOISIAUD : [illegible]
5- Grégory GERMAIN : [illegible]

V-RALLY
(TIME TRIAL - SS1 NOUVELLE ZELANDE)

1- Karim BENDOUMA : [illegible]
2- Patrick PERONNY : [illegible]
3- Grégory GERMAIN : [illegible]
4- Yohann DUVAL : [illegible]
5- Julien BOISIAUD : [illegible]

V-RALLY
(TIME TRIAL - SS2 NOUVELLE ZELANDE)

1- Karim BENDOUMA : [illegible]
2- Patrick PERONNY : [illegible]
3- Grégory GERMAIN : [illegible]
4- Julien BOISIAUD : [illegible]
5- Sébastien REMY : [illegible]

V-RALLY
(TIME TRIAL - SS3 NOUVELLE ZELANDE)

1- Karim BENDOUMA : 1' 31" 08
2- Patrick PERONNY : 1' 39" 92
3- Grégory GERMAIN : 1' 41" 72
4- Pierre-Emmanuel BOULANGER : 1' 43" 76
5- Julien BOISIAUD : 1' 45" 08

V-RALLY
(TIME TRIAL - SS1 ALPES)

1- Karim BENDOUMA : 59" 96
2- Patrick PERONNY : 1' 00" 72
3- Grégory GERMAIN : 1' 03" 16
4- Julien BOISIAUD : 1' 02" 36
5- Sébastien REMY : 1' 03" 08

V-RALLY
(TIME TRIAL - SS2 ALPES)

1- Karim BENDOUMA : 52" 76
2- Patrick PERONNY : 54" 40
3- Sébastien REMY : 54" 00
4- Grégory GERMAIN : 54" 68
5- Julien BOISIAUD : 55" 08

V-RALLY
(TIME TRIAL - SS3 ALPES)

1- Karim BENDOUMA : 1' 12" 44
2- Sébastien REMY : 1' 13" 32
3- Grégory GERMAIN : 1' 13" 96
4- Yohann DUVAL : 1' 15" 32
5- Julien BOISIAUD : 1' 16" 24

V-RALLY
(TIME TRIAL - SS1 SUÈDE)

1- Karim BENDOUMA : 1' 06" 52
2- Julien BOISIAUD : 1' 07" 64
3- Daniel BRUNO : 1' 07" 68
4- Sébastien REMY : 1' 08" 20
5- Flavien ROSSI : 1' 08" 44

V-RALLY
(TIME TRIAL - SS2 SUÈDE)

1- Karim BENDOUMA : [illegible]
2- Grégory GERMAIN : [illegible]
3- Daniel BRUNO : [illegible]
4- Yohann DUVAL : [illegible]
5- Sébastien REMY : [illegible]

V-RALLY
(TIME TRIAL - SS3 SUÈDE)

1- Karim BENDOUMA : [illegible]
2- Patrick PERONNY : [illegible]
3- Grégory GERMAIN : [illegible]
4- Daniel BRUNO : [illegible]
5- Sébastien REMY : [illegible]

DIDDY KONG RACING - LAC ANCESTRAL

1- Karim BENDOUMA : [illegible]
2- Stef Lefiou : [illegible]

DIDDY KONG RACING - LAC ANCESTRAL (TOUR)

1- Karim BENDOUMA : [illegible]
2- Stef Lefiou : [illegible]

DIDDY KONG RACING - CANYON AUX FOSSILES

1- Karim BENDOUMA : [illegible]
2- Stef Lefiou : [illegible]

DIDDY KONG RACING - CANYON AUX FOSSILES (TOUR)

1- Karim BENDOUMA : [illegible]
2- Stef Lefiou : [illegible]

DIDDY KONG RACING - JUNGLE AUX CASCADES

1- Karim BENDOUMA : [illegible]
2- Stef Lefiou : [illegible]

DIDDY KONG RACING - JUNGLE AUX CASCADES (TOUR)

1- Karim BENDOUMA : [illegible]
2- Stef Lefiou : [illegible]

DIDDY KONG RACING - VOLCAN BOUILLANT

1- Karim BENDOUMA : [illegible]
2- Stef Lefiou : [illegible]

DIDDY KONG RACING - VOLCAN BOUILLANT (TOUR)

1- Karim BENDOUMA : [illegible]
2- Stef Lefiou : [illegible]

MARIO KART 64
(LUIGI RACEWAY - TIME TRIAL)

1- Francis GEISSERT : 1' 45" 84
2- Dave ZEPH : 1' 53" 37
3- Michaël PERRIN : [illegible]
4- Daniel SENGELIN : [illegible]
5- Pascal BECART : [illegible]

MARIO KART 64
(LUIGI RACEWAY - FASTEST LAP)

1- Michaël PERRIN : [illegible]
2- Francis GEISSERT : 35" 44
3- Dave ZEPH : 36" 67
4- Antoine FILOU : 40" 34
5- Remi BENARD : 40" 94

MARIO KART 64
(MOO MOO FARM - TIME TRIAL)

1- Francis GEISSERT : [illegible]
2- Michaël PERRIN : 1' 36" 79
3- Jérémy PERRIN : 1' 35" 61
4- Pascal BECART : 1' 35" 85
5- Daniel SENGELIN : 1' 36" 87

MARIO KART 64
(MOO MOO FARM - FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT : [illegible]
2- Michaël PERRIN : [illegible]
3- Serge FORGIARINI : 31" 98
4- Pierrick FAVIER : 32" 00
5- Cédric ALAMO : [illegible]

MARIO KART 64
(KOOPA TROOPA BEACH - TIME TRIAL)

1- Francis GEISSERT : [illegible]
2- Cédric VERT : 1' 45" 97
3- Antoine FILOU : 1' 46" 67
4- Michaël PERRIN : [illegible]
5- Pascal BECART : [illegible]

RESULTATS DU DÉFI

Formula One 97
(Arcade - Monte-Carlo)

1- Yoann SEU : 51" 180
2- David Le GARFF : 51" 480
3- Mickaël PERRIN : 52" 086
4- Jean-Baptiste COLIN : 52" 620
5- Raphaël DEMETS : 52" 988
6- Pierre L'HOEST : 54" 724
7- Joxe BRANCE : 54" 545
8- Eric GRIMAUD : 55" 273
9- Florian AUDOUIT : 55" 262
10- Guillaume BARBET : 55" 441

LES GAGNANTS

Yoann, David et Mickaël ayant réussi les meilleurs temps, ils vernont, chacun, leurs efforts recompensés par un Cool Boarders 2 offert par Sony.

MARIO KART 64
(KOOPA TROOPA BEACH - FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT : [illegible]
2- Michaël PERRIN : [illegible]
3- Antoine FILOU : 34" 76
4- Cédric VERT : 34" 58
5- Cédric ALAMO : [illegible]

MARIO KART 64
(KALIMARI DESERT - TIME TRIAL)

1- Francis GEISSERT : [illegible]
2- Remi BENARD : 2' 17" 23
3- Daniel SENGELIN : [illegible]
4- Serge FORGIARINI : 2' 18" 74
5- Pierre VIGIER : 2' 18" 37

MARIO KART 64
(KALIMARI DESERT - FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT : [illegible]
2- Christophe SCHWARTZ : [illegible]
3- Pascal BECART : [illegible]
4- Remi BENARD : 44" 74
5- Cédric ALAMO : [illegible]

MARIO KART 64
(TOADS TURNPIKE - TIME TRIAL)

1- Francis GEISSERT : [illegible]
2- Pierre VIGIER : 3' 10" 10
3- Remi BENARD : 3' 11" 53
4- Cédric VERT : 3' 12" 03
5- Cédric ALAMO : [illegible]

MARIO KART 64
(TOADS TURNPIKE - FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT : [illegible]
2- Cédric VERT : 1' 03" 04
3- Remi BENARD : 1' 03" 09
4- Cédric ALAMO : [illegible]
5- Michaël PERRIN : 1' 04" 91

MARIO KART 64
(FRAPPE SNOWLAND-TIME TRIAL)

1- Francis GEISSERT : [illegible]
2- Cédric VERT : 2' 14" 71
3- Remi BENARD : 2' 15" 79
4- Michaël PERRIN : 2' 16" 14
5- Cédric ALAMO : [illegible]

MARIO KART 64
(FRAPPE SNOWLAND - FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT : [illegible]
2- Cédric VERT : 44" 24
3- Michaël PERRIN : 44" 59
4- Remi BENARD : 44" 92
5- Cédric ALAMO : [illegible]

MARIO KART 64
(CHOCO MOUNTAIN-TIME TRIAL)

1- Francis GEISSERT : [illegible]
2- Michaël PERRIN : 1' 59" 38
3- Pascal BECART : 2' 02" 57
4- Daniel SENGELIN : [illegible]
5- Cédric VERT : 2' 09" 92

MARIO KART 64
(CHOCO MOUNTAIN - FASTEST LAP)

1- Michaël PERRIN : [illegible]
2- Francis GEISSERT : [illegible]
3- Pierre VIGIER : 40" 90
4- Cédric VERT : 42" 78
5- Cédric ALAMO : [illegible]

MARIO KART 64
(MARIO RACEWAY-TIME TRIAL)

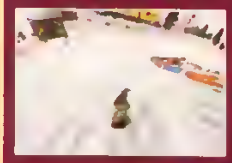
1- Michaël PERRIN : [illegible]
2- Francis GEISSERT : 1' 20" 00
3- Pascal BECART : [illegible]
4- Antoine FILOU : 1' 32" 02
5- Serge FORGIARINI : 1' 37" 77

MARIO KART 64
(MARIO RACEWAY - FASTEST LAP)

1- Michaël PERRIN : [illegible]
2- Francis GEISSERT : [illegible]
3- Antoine FILOU : 25" 18
4- Remi BENARD : 32" 32
5- Serge FORGIARINI : 32" 34

LE DÉFI GLISSE

La saison de ski bat son plein ! C'est l'occasion de nous pencher un peu sur le cas de Cool Boarders 2. Avec la planche et le skieur de votre choix, réalisez la meilleure figure sur le tremplin Titan's Toe (mode Big Air). Vos envois devront me parvenir au plus tard le vendredi 13 mars (date du bouclage faisant foi).



36.15 Player One

08 36 68 77 33

Les meilleurs **ATOUTS** pour **gagner**

Retrouvez plus de **5 000 ASTUCES**, guides **SOLUCES** et **TESTS**
Gagnez des centaines **DE JEUX**
Consultez les news des **8 à 64 BITS***

Adieu, la SNES !

Ça y est, le Top Super Nintendo a disparu. Snif... versons une petite larme, et réjouissons-nous aussitôt car cette triste nouvelle signifie que nous pouvons enfin offrir à la N64 la place qu'elle mérite ! Pour ceux qui n'ont pas encore saisi le principe du Top, sachez que j'attends vos listes de 20 jeux sur la (ou les) console(s) de votre choix. Plus vous mettrez de jeux différents et plus le Top aura de chances d'être varié et de bien refléter vos goûts. Au fait, il est inutile de m'envoyer votre Top Neo-Geo (Antoine Avellan, Fabien Dufin et Pierre Prat : le nouveau « Fatal Fury Boys Band »). Les possesseurs de cette console ne sont définitivement pas assez nombreux... Sur ce, bons jeux et au mois prochain.

Matt, le ouf

Nintendo 64

1 SUPER MARIO 64
(2) (1) (5) 3 079 pts

Après un passage éclair en tête de votre Top 64, Goldeneye s'efface pour laisser place à Mario. On parie sur un retour en tête de Mister Bond le mois prochain ?

2	GOLDENEYE 007	(1)	(1)	(3)	2 481 pts
3	MARIO KART 64	(4)	(2)	(6)	2 448 pts
4	TUROK DINOSAUR HUNTER	(7)	(3)	(6)	2 303 pts
5	ISS 64	(3)	(2)	(5)	2 206 pts
6	LYLAT WARS	(8)	(3)	(4)	2 177 pts
7	WAVE RACE 64	(5)	(2)	(6)	1 892 pts
8	DUKE NUKEM 3D	(6)	(6)	(3)	1 149 pts

Meilleure entrée

9 DIDDY KONG RACING
(-) (9) (1) 1 111 pts

Il fallait s'y attendre : le nouveau jeu de course de karts de Nintendo (développé par Rare) remporte vos suffrages. Un soft long et riche, parfois aux limites du jeu d'aventure.

10	PILOTWINGS 64	(-)	(5)	(3)	1 090 pts
11	EXTREME G	(9)	(9)	(2)	884 pts
12	TOP GEAR RALLY	( )	(12)	(1)	883 pts
13	DOOM	(10)	(8)	(4)	775 pts
14	KILLER INSTINCT GOLD	(-)	(7)	(2)	529 pts
15	BOMBERMAN 64	(-)	(15)	(1)	503 pts
16	MULTIRACING CHAMPIONSHIP	(-)	(10)	(2)	351 pts
17	NFL QUATERBACK 98	(-)	(17)	(1)	317 pts
18	LAMBORGHINI 64	(-)	(18)	(1)	280 pts
19	FIFA 98	(-)	(19)	(1)	245 pts
20	SHADOWS OF THE EMPIRE	( )	(8)	(2)	208 pts

ULTRA PLAYER ONE
TOP
19, rue Louis-Pasteur
92100 BOULOGNE

Top Ultra mois d'janvier

(9) (1) (27) 492 pts

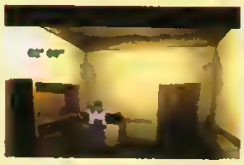
- Meilleur classement jamais atteint
- Nombre de (vos) votes attribués au jeu
- Classement précédent du jeu
- Nombre de mois de présence dans le Top

- Progresse par rapport au Top précédent
- Reste à la même place par rapport au Top précédent
- Chute par rapport au Top précédent
- Nouvelle entrée
- Retour dans le Top

Saturn

1 RESIDENT EVIL
(2) (1) (4) 2 070 pts

Arrivée en force du jeu d'aventure gore de Capcom en tête de ce Top, pour la première fois. Si vous ne le possédez pas encore, foncez ! Resident Evil est une petite perle...



2 SEGA RALLY
(5) (1) (13) 1 274 pts

3 WORLDWIDE SOCCER 98
(3) (1) (9) 998 pts

4 DRAGON FORCE
(7) (2) (4) 919 pts

5 VIRTUA FIGHTER 2
(10) (2) (13) 772 pts

6 TOMB RAIDER
(6) (1) (10) 765 pts

7 SEGA TOURING CAR
(8) (8) (3) 736 pts

8 DUKE NUKEM 3D
(1) (1) (2) 619 pts

9 FIGHTER MEGAMIX
(-) (4) (5) 597 pts

10 SHINING THE HOLY ARK
(15) (2) (5) 581 pts

11 MANX-TT
(16) (9) (8) 554 pts

12 WIPEOUT 2097
(4) (4) (3) 458 pts

13 LAST BRONX
(9) (9) (2) 390 pts

14 EXHUMED
(20) (14) (5) 378 pts

15 NIGHTS
(12) (2) (12) 373 pts

16 PANZER DRAGOON ZWEI
(14) (3) (13) 367 pts

17 STORY OF THOR 2
(18) (16) (3) 287 pts

18 ATHLETE KINGS
(-) (7) (4) 281 pts

19 PANDEMONIUM!
(19) (11) (6) 246 pts

Meilleure entrée

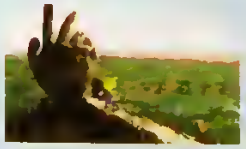
20 ENEMY ZERO
(-) (20) (1) 235 pts

Les nouvelles entrées ne se bousculent pas. À croire que vous avez définitivement relégué votre Saturn au placard. Enemy Zero est un bon petit jeu d'aventure mettant en scène la jolie Laura.

PlayStation

1 FINAL FANTASY VII
(2) (1) (3) 2 184 pts

SquareSoft nous prouve une fois de plus la puissance de son savoir-faire avec le meilleur jeu d'aventure de l'année. Si le style peut rebuter les novices, je ne peux que leur conseiller de faire un effort.



2 V-RALLY
(1) (1) (5) 2 058 pts

3 FORMULA ONE 97
(3) (3) (4) 1 563 pts

Meilleure entrée

4 TOMB RAIDER 2
(-) (4) (1) 1 537 pts

Moi qui n'avais pas aimé Tomb Raider premier du nom (jouabilité craignos, manque d'action...), je n'ai pu que m'incliner face à ce second épisode beaucoup plus riche et varié. Preuve que les suites ne sont pas toujours ratées...

5 RESIDENT EVIL
(4) (1) (13) 1 146 pts

6 CRASH BANDICOOT 2
(-) (6) (1) 1 051 pts

7 TEKKEN 2
(13) (2) (13) 1 035 pts

8 ISS PRO
(5) (4) (4) 1 014 pts

9 FIFA 98
(-) (9) (1) 963 pts

10 L'ODYSSEE D'ABE
(7) (6) (3) 879 pts

11 SOUL BLADE
(-) (3) (5) 726 pts

12 WIPEOUT 2097
(18) (2) (10) 687 pts

13 PORSCHE CHALLENGE
(-) (13) (5) 642 pts

14 COOL BOARDERS
(12) (3) (8) 553 pts

15 MICRO MACHINES V3
(10) (9) (7) 486 pts

16 ALERTE ROUGE
(-) (16) (1) 469 pts

17 DESTRUCTION DERBY 2
(17) (7) (10) 444 pts

18 STREET FIGHTER EX + ALPHA
(20) (18) (2) 418 pts

19 COOL BOARDERS 2
(-) (19) (1) 405 pts

20 WARCRAFT 2
(9) (8) (3) 390 pts

Il y a une vie après les jeux vidéo...
Zoom
événement
LE RETOUR DE FRANK MARGERIN
CAD 74

Attendu depuis plus de cinq ans, le nouvel album du père de Lucien, Ricky et tous les autres, emmène les rockers de Malakoff (Hauts-de-Seine) à San Francisco (Californie). « Player One » a rencontré l'artiste pour en savoir plus sur ce puissant choc culturel.

Un peu d'histoire de l'art

Au milieu des années 1970, au moment où George Lucas entamait la pré-production de ce qui deviendrait *La guerre des étoiles*, quatre aventuriers de l'édition (dont Jean-Pierre Dionnet, le futur animateur du "Cinéma de quartier" sur Canal+, et deux mastodontes de la bande dessinée de science-fiction, Philippe Druillet et Moebius) fondaient un magazine de bédés adultes, baptisé *Métal Hurlant*. Véritable révolution dans le monde un peu endormi du neuvième art, ce beau périodique a accueilli, au fur et à mesure de son évolution, de nouveaux artistes, qui œuvraient dans d'autres genres que la SF. Parmi eux, un jeune pied tendre du nom de Frank Margerin. À l'instar de ses vénérables confrères, Margerin s'était mis en tête de raconter des sagas qui avaient l'étonnante originalité de se dérouler dans notre fabuleux pays, à notre chouette époque. Ses héros ? Des rockers de banlieue, des vrais qui se coiffent avec des bananes, passent leur temps à jouer au flipper, faire de la mob', à essayer de trouver des petites amies et à jouer du rock n' roll (Gene Vincent, Johnny Hallyday...).

Au fil des années, Lucien et sa bande deviennent de véritables stars. Le style reconnaissable entre tous de Margerin, son humour et son sens de l'observation (ses bédés s'apparentent à des reportages rigolo sur la vie des rockers de la banlieue parisienne) séduisent le grand public. Aussi, on comprend facilement que la sortie d'un nouvel épisode de Lucien soit un événement. *Ricky chez les Ricains* vient de sortir. Il nous a décollé les zygomatiques et s'arrache à la rédaction. Conseillé ? Et comment ! En attendant, voici l'entretien...

Margerin parle

Alors, Lucien revient ! Pourquoi ? Comment ?

En fait, c'est simple : il me manquait ! Je n'ai jamais eu l'intention de le laisser tomber... Mais, ces derniers temps, j'ai eu d'autres opportunités comme les dessins animés *Monu*. J'ai fait aussi un petit Andy (rires... c'est son fils !).

J'avais cette idée de voyage aux États-Unis depuis plusieurs années, depuis l'album *Lulu s'maque*. Mais je ne savais pas vraiment comment la raconter. J'ai d'ailleurs eu un peu de mal à démarrer, j'avais perdu une certaine facilité à construire des histoires...

Combien de temps as-tu travaillé sur l'album ?

Cela m'a occupé environ un an. J'ai commencé fin janvier, l'année dernière, après Angoulême, puis j'ai pris deux mois de vacances. Je suis allé plusieurs fois en Amérique et j'ai pris mal de photos. Mais au moment où j'ai commencé l'album, je les avais égarées ! Finalement, je les ai retrouvées après l'avoir fini, en faisant un rangement !

Pourquoi avoir choisi de situer l'histoire en Californie ?

Mon frère vit à San Francisco. D'habitude, quand je vais aux États-Unis, je vais chez lui. J'ai préféré laisser de côté New York car il y a déjà eu tellement d'albums qui s'y déroulent que ça ne me plaisait pas de retrouver les stéréotypes habituels de cette ville... Pendant un moment, j'ai pensé faire traverser le pays d'est en ouest aux personnages mais, finalement tout se passe en Californie !

En 1998, Lucien porte toujours la banane ; il est du genre ringard, non ?

En fait, à la fin de *Lulu s'maque*, il l'avait coupée ! Il était relooké à l'époque... Mais je pense que, comme pas mal de personnages de bandes dessinées, il est intouchable, on le retrouve donc avec sa banane !

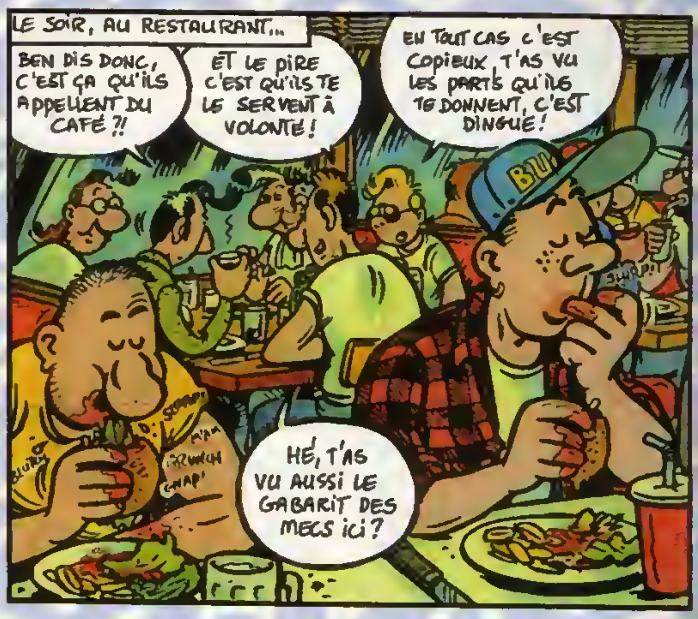
Quelle est ta façon de travailler ?

Je commence avec tellement d'idées que l'histoire ne peut qu'évoluer au fur et à mesure que je dessine. Disons que je ne maîtrise pas à l'avance environ un tiers de son évolution... Ce qui était intéressant cette fois, c'est que j'ai ressenti une impression incroyable de fluidité quand j'ai réalisé la dernière partie de l'album. J'avais de quoi écrire un deuxième album ! Mais j'ai quand même arrêté, car j'étais fatigué

Est-ce que tu poses toi-même les couleurs ?
En règle générale, j'adore les faire moi-même. Autrefois, c'était ma femme ; je me contentais de réaliser les effets, genre reflets, tout ça... Pour cet album, j'ai fait appel à quatre coloristes, une professionnelle et trois copines qui n'avaient jamais fait ça ; elles ont été formées sur le tas ! Et, comme toujours, je me suis chargé des reflets, des effets de rouille...

Tes histoires sont-elles inspirées d'expériences vécues ?
Plus ou moins... La première fois que je suis allé voir mon frère aux États-Unis, il m'a attendu à l'aéroport avec une Cadillac ! Les fois suivantes, il est venu avec sa voiture, une Renault 5 « Le Car » ! Je n'en revenais pas ! Cela fait maintenant dix ans qu'il l'a, et elle est vraiment pourrie... Je pense d'ailleurs que là-bas les contrôles techniques sont moins rigoureux qu'en France vu le nombre d'épaves qui roulent. Enfin, cette anecdote de R5 aux USA se retrouve dans l'album.

Il y a un chouette clin d'œil aux super héros dans l'album...
Au départ, j'avais envie de truffer l'album de citations propres à « ma » culture américaine : les comics, les super héros, les séries télé genre *Columbo*... Mais tout ça faisait une liste interminable ! L'album serait devenu une succession de clins d'œil ! J'ai donc oublié cette idée, mais on en retrouve quelques-une dans certaines cases comme celles des super héros...



Lucien et ses potes retourneront-ils aux USA ?
Fort probablement... J'ai donc l'idée de cette traversée est/ouest par la Route 66 (route mythique US qui part de Chicago pour aller jusqu'en Californie, et qui a été popularisée par un classique du rock'n'roll, ndlr), et de plein d'images, absentes de cet album : le Grand Canyon, le Far West, Las Vegas, qui est un peu l'Amérique à la puissance 10... Cela dit, la performance de dessiner Las Vegas m'a effrayé un peu quand j'y ai pensé ! De toutes les manières, si Lucien retourne en Amérique, ce sera très différent...

Que penses-tu des mangas ?
Je ne suis ni pour ni contre. J'en ai rapporté plein quand je suis allé au Japon. Comme partout, je trouve qu'il y a beaucoup de merdes et quelques trucs super intéressants. Mais cette espèce de boycott des mangas est idiot.

Avec ce nouvel album, tu vas retrouver les joies des dédicaces, les hordes de fans prêts à te submerger dans l'attente d'un dessin...
Les gens ne m'effraient pas. Ce sont plutôt les journalistes, et plus particulièrement le fait de passer à la télé, qui me font peur ! Dessiner pour les gens en « live » est quelque chose d'agréable. Tu sais, c'est rare qu'un type fasse la queue une heure pour te dire que tu fais de la merde !

Et les jeux vidéo ?
Il y a une dizaine d'années, j'ai été contacté par un type pour en créer un. J'avais commencé à travailler sur le scénario, mais finalement ça ne s'est pas fait pour diverses raisons ; le type était trop débordé, je crois. C'était un jeu très simple, comme ceux de l'époque, basé sur l'adresse : Lucien doit éviter le concierge, il doit sortir de la cité pour aller voir un concert...

Quels sont tes projets ?
Je vais essayer d'attaquer rapidement le prochain album, tant que je suis dans le bain et que j'ai un rythme de croisière. Je suis également en train d'étudier la possibilité de faire une série pour *L'Écho des savanes* que je réaliserai en parallèle au prochain Lucien.

Ricky, Lucien et l'an 2000 ?
Il y aura certainement de petits changements mais le lecteur retrouvera les personnages. Ce sera le changement dans la continuité ou la continuité dans le changement... C'est clair ? (rires).

Propos recueillis par Inoshiro

LES BONS PLANS

Récapitulatif des plans et guides complets parus dans Nintendo Player et Ultra Player.

PLAYSTATION

Adidas Power Soccer	n° 36
Casper	n° 37
Les Chevaliers de Baphomet	n° 39
Crash Bandicoot	n° 38
Fade to Black	n° 37
International Track & Field	n° 36
Lomax	n° 38
Pandemonium	n° 39
Soviet Strike	n° 39
Tomb Raider	n° 38
WipEout 2097	n° 39

SATURN

Discworld	n° 37
The Need for Speed	n° 36
Nights	n° 37
Panzer Dragoon II	n° 36
Street Fighter Alpha 2	n° 39
Tomb Raider	n° 38
Virtua Fighter Kids	n° 38

SUPER NINTENDO

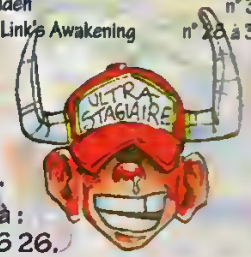
Aero the Acro-Bat (monde 1)	n° 19
Batman Forever	n° 31, 32 et 33
Breath of Fire II	n° 35
Castlevania IV	n° 9, 10 à 14
Donald in Maui Mallard	n° 37
Donkey Kong Country	n° 30
Donkey Kong Country 3	n° 39
Doom	n° 32
Dragon Ball (dossier)	n° 30
Dragon Ball Z 2	n° 22 à 24
Dragon Ball Z Hyper Dimension	n° 39
Earthworm Jim	n° 28 et 29
Earthworm Jim 2	n° 33
F1 Pôle Position	n° 31
Killer Instinct	n° 32
Mortal Kombat 3	n° 33
Prince of Persia II	n° 38
Les Schtroumpfs 2	n° 37
Sim City	n° 32
Super Mario Kart	n° 22 et 23
Super Mario World	n° 4, 7 à 9
Super Mario World (tips)	n° 5
Super Metroid	n° 27
Super R-Type	n° 6
Super Tennis	n° 5
Tintin, le Temple du Soleil	n° 38
Toy Story	n° 35
Yoshi's Island	n° 33, 34 à 36
Zelda III	n° 15 à 19, 20, 21, 24, 26

NES

Bart vs Space Mutants	n° 4
Batman	n° 2
Battle of Olympus	n° 11 à 13
Chevaliers du Zodiaque	n° 6 et 7
Double Dragon II	n° 5
Duck Tales	n° 1
Kirby's Adventure	n° 25, 27, 28 et 30
Life Force	n° 1
Little Nemo	n° 20 à 22
Maniac Mansion	n° 18
Mario Bros 1	n° 2, 3 à 5
Mario Bros 2	n° 3
Mario Bros 3	n° 2, 3, 4, 7 à 10, 13, 14
Megaman 2	n° 3
Megaman IV	n° 14 à 17
Star Wars	n° 8 à 10
TMHT	n° 1
Zelda 1	n° 5 et 6
Zelda 2	n° 1 et 2

GAME BOY

Addams Family	n° 11 et 12
Bart & the Beans Talk	n° 21
Batman	n° 2
Batman 2 - Return of the Jocker	n° 10
Battle Toads	n° 15 et 1[illegible]
Castlevania	n° [illegible]
Donkey Kong 94	n° 31 à 3[illegible]
Donkey Kong Land	n° 3[illegible]
Donkey Kong Land 2	n° 3[illegible]
Double Dragon	n° [illegible]
DragonHeart	n° 3[illegible]
Duck Tales	n° [illegible]
Gargoyle's Quest	n° 4 à [illegible]
Gremlins II	n° [illegible]
Kid Dracula	n° 19 et 2[illegible]
King of Fighters 95	n° 3[illegible]
Kirby's Dream Land	n° 13 et 1[illegible]
Megaman	n° 9 et 1[illegible]
Megaman II	n° 17 et 1[illegible]
Pinocchio	n° 3[illegible]
Super Mario Land	n° [illegible]
Super Mario Land 2	n° 22 à 2[illegible]
Tetris	n° [illegible]
TMHT : Fall of the Foot Clan	n° [illegible]
Toshinden	n° 3[illegible]
Zelda Link's Awakening	n° 2[illegible] à 3[illegible]



Pour commander un ou plusieurs numéros de Nintendo Player et/ou Ultra Player (à partir du n° 28), retournez ce bon à découper accompagné de votre règlement à :
Bii - Anciens n° NP ou UP - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex. Tél. : 03 44 69 26 26.

Oui ! je souhaite recevoir le(s) numéro(s) suivant(s). J'ajoute les frais d'envoi : 7 F par exemplaire

Numéros	Prix unitaire	N° commandé(s)	Total + frais d'envoi (7F par exemplaire)
1 à 29	30 F		
30 à 39	32 F		

Au-delà de 13 numéros nous consulter au 03 44 69 26 26. Le numéro 25 comportant une K7 vidéo est à 32 F.
Attention ! Les numéros 2, 5, 6, et 7 sont épuisés.

Je joins un chèque de ..... F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

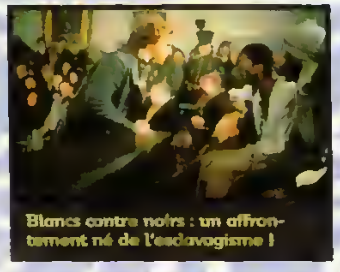
Signature obligatoire*
* des parents pour les mineurs.

«AMISTAD»

LE NOUVEAU SPIELBERG

On est bien loin du « Monde perdu » et de son côté série B de luxe : avec « Amistad », on retrouve le Spielberg réaliste de « La Couleur Pourpre » et de « La Liste de Schindler ».

Amistad est le nom d'un vaisseau espagnol à bord duquel eut lieu une mutinerie d'esclaves, en 1839. En tournant ce film historique, véritable réquisitoire contre l'esclavage (tout un pan de l'histoire des États-Unis), Spielberg a eu pour but avoué de combler les carences de l'enseignement américain, qui, selon lui, a tendance à ne pas assez aborder cette période noire de l'histoire de son pays. L'objectif de


Blancs contre noirs : un affrontement né de l'esclavagisme !

Spielberg est donc de « cultiver » les foules qui se pressent à ses films de divertissement classiques. Même démarche que pour *La Liste de Schindler* (Spielberg avait été effrayé par l'ignorance des écoliers américains sur la réalité de l'holocauste). Comme d'habitude, le cinéaste s'est donné les moyens de ses ambitions : casting de choc (Morgan Freeman et Anthony Hopkins en première ligne), et reconstitution historique ultra-documentée. Résultat ? Une formidable fresque historique, passionnante du début à la fin, sans aucun doute beaucoup plus sortable que le mauvais *Monde perdu* du même auteur. Un film à voir !

La note d'Ino : 14/20
Sortie nationale : le 25 février

Spielberg signe avec « Amistad » une réalisation fidèle de l'Amérique du XIX siècle

Filmo de Steven Spielberg

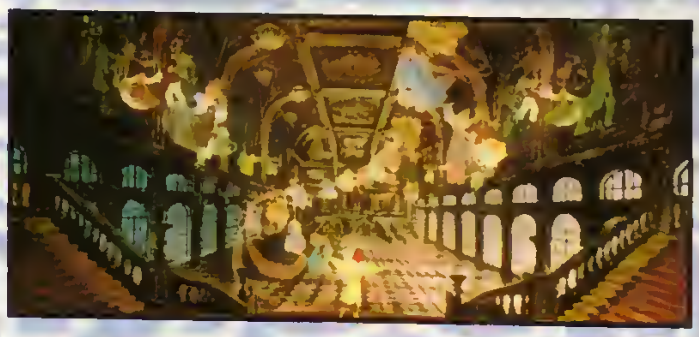
1974 Sugarland Express (***)
1975 Les Dents de la mer (****)
1977 Rencontres du troisième type (****)
1979 1941 (****)
1981 Les Aventuriers de L'Arche perdue (****)
1981 Rencontres du troisième type — L'Édition spéciale (****)
1982 E.T., l'extraterrestre (***)
1983 La Quatrième dimension (co-réalisé avec J. Landis, G. Miller, J. Dante) (****)
1984 Indiana Jones et le temple maudit (**)
1985 La Couleur pourpre (***)
1987 L'Empire du soleil (***)
1989 Indiana Jones et la dernière croisade (***)
1990 Always (**)
1991 Hook (**)
1993 Jurassic Park (***)
1993 La Liste de Schindler (****)
1997 Le Monde perdu (*)

***** : fabuleux — *** : cool — * : baf
**** : excellent — ** : OK — 0 : beurk

« ANASTASIA »

LA RÉVOLUTION RUSSE, VERSION US !

Ancien animateur chez Disney, Don Bluth s'est taillé en claquant la porte. Devenu une sorte de petit Disney en puissance, Bluth a réalisé de nombreux dessins animés plus ou moins réussis, dont les excellents *Brisby et Le secret de Nimh*, *Fievel au nouveau monde* ou le mignon *Petit Dinosaure*. Il a aussi conçu Dragon's Lair, un jeu vidéo animé qui fit sensation. Mais le monde de l'animation est impitoyable et Bluth a dû fermer les portes de son propre studio, qu'il avait installé en Irlande. Récemment embauché par la Fox (le studio de *Titanic*), Bluth a recommencé son œuvre de metteur en scène de méga-animes dans la tradition Disney. Premier bébé, né de cette nouvelle alliance, *Anastasia* raconte la Révolution russe de 1917,



version gentille et accessible aux masses. C'est joliment réalisé, mignon comme tout, beaucoup moins « putassier » que les derniers Disney mais malheureusement très, très prévisible.

La note d'Ino : 13/20
Sortie nationale : le 4 février

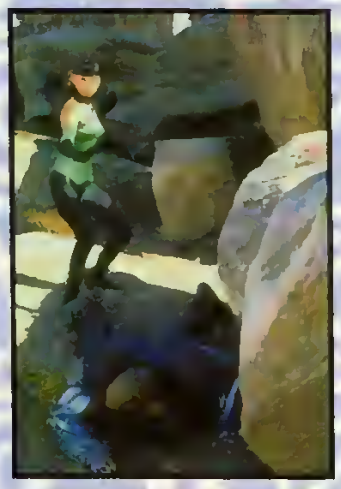
Brèves...

[illegible]

« MORTAL KOMBAT : DESTRUCTION FINALE »

Trois ans après la première aventure ciné de Liu Kang, Johnny Cage et Sanya Blade, les combattants du classique jeu de baston de Midway reviennent dans une deuxième aventure. Bourrin ? Assurément !

Mortal Kombat : Destruction finale commence là où le premier épisode se terminait, c'est-à-dire après la victoire des forces du Bien sur les hordes d'Outwarld, le monde parallèle où sévissent les forces du Mal... Dès le début du film, un nouveau méchant du nom de Shoo-Kahn apparaît, escorté comme il se doit de brutes patibulaires : il annonce qu'il va conquérir la planète en vue d'organiser la fusion entre notre pauvre monde et le sien ! Ne rigolant absolument pas, le monstre (une sorte de culturiste prognathe) lance ses troupes à l'assaut ! Le sort de la galaxie repose donc une fois de plus sur les épaules (bien charpentées mais tout de même...) de Liu Kang (qui va devoir accomplir un parcours initiatique en bonne et due forme), l'adorable princesse Kitana (wouah !), Rayden (qui n'est plus interprété par Christophe Lambert, ha, ha, ha !), Jax, etc. Face à eux, une véritable ménagerie de monstres en tout genre comme Sheeva (une mégère armée de quatre bras), un centaure abruti et des centaines de guerriers équipés d'armes



blanches, qui serviront de chair à canon. Construit sur un rythme très rapide, ce *Mortal Kombat* met en scène des dizaines de combats, qui s'enchaînent à la suite ; l'intrigue étant réduite à sa plus simple expression... Comme prévu, le film comporte nombre d'effets spéciaux, évidemment digitaux (aaahhh, les images de synthèse !).

« Mortal Kombat : Destruction finale », aurait pu être une digne suite... Malheureusement, il s'avère complètement ratté !

Alors, est-ce le pied, le nirvana pour les fans de baston ? Une liade du shoot them up ? NOOOOOON ! *Mortal Kombat: Destruction finale* contient certains des trucages les plus pitoyables vus récemment au cinéma : les transparences sont ridicules (pire que dans une copie de *Mad Max* tournée en Italie au début des années 1980, le côté rigolo en moins), les images de synthèse puent l'algorithme raté (notamment dans le « dou » du film, un combat entre un dragon asthénique et une hydre amorphe — un étudiant en infographie n'oserait pas !)... La honte ! Dans un registre identique, les multiples combats souffrent des mêmes défauts que la plupart des séries Z d'action américaines : un simple coup de pied nécessite le montage de trois plans, par exemple. Normal, les acteurs sont incapables de les réaliser eux-mêmes dans la plupart des cas. De plus, la réalisation insensée de John Leonetti, qui signe ici son premier film (il aurait mieux fait de s'abstenir), aggrave l'ensemble. C'est la cata ! Enfin, la débilité profonde de certaines scènes (*cf.* la mine de benêt ahuri de Rayden à la fin) nous oblige à conclure que ce *Mortal Kombat* aurait dû s'appeler « Échec total » !
Un film à fuir comme la peste, donc !

Décidément, jeu vidéo et cinéma sont loin de faire la paire. Reste à espérer que le film sur Tomb Raider relèvera un peu le niveau et nous fera oublier ce piteux sacrilège.

Mortal Kombat : Destruction Finale, de John Leonetti, avec : Robin Shou (Liu Kang), Talisa Soto (Kitana), James Remar (Rayden), Sandra Hess (Sanya Blade)...
La note d'Ino : 8/20 !
Sortie nationale : le 4 février

Les belles combattantes ne suffisent pas à relever le niveau de ce MK.

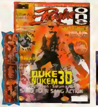
complétez votre collection !

75 mai 97
Dossier Baston : Soul Blade, Bushido Blade, … Bout, Fatal Fury Special
Tests : Saturn Bomberman, Vandal Hearts, … Lomu Rugby, Super Puzzle Fighter II
OTW : Human Grand-Prix, Blastdozer, Doom 64, Dracula X, Rally Cross, Fifa 94, Doraemon, … 97
Ultra Player One : LBA (1ʳᵉ partie), Dark Savior, Les Chevaliers de Baphomet
Cadeau : Stick'n Play Scory

76 juin 97
Tests : ISS Pro, Fighters Megamix, Lucky Luke, Overblood, Pinball Graffiti
OTW : Tobal 2, Starfox 64, Alundra, Seikon no Joka, Leynos 2, Fighters' Impact
Ultra Player One : LBA (2ᵉ partie), Vandal Hearts, La Cité des Enfants Perdus
Cadeau : Stick'n Play Resident Evil

77 juillet/août 97
Dossier : E3 : tous les hits à venir
Tests : ISS 64, V-Rally, Shining the Holy Ark, Rally Cross, Explosive Racing
OTW : Ace Combat 2, Runabout, Riot Stars, Néo Rude
Ultra Player One : Vandal Hearts (2ᵉ partie), soluce Overblood
Cadeaux : 6 cartes X-Files + Dunkers Batman™ & Robin™ + supplément Troc en Stock

78 septembre 97
Dossier : Nintendo 64 (Mario 64, Mario Kart 64, Wave Race 64, Pilotwings 64, Turok)
Tests : Warcraft 2, Street Fighter Ex Plus Alpha, Parappa the Rapper, Formula One 97
OTW : Time Crisis, Final Fantasy Tactics, Samurai Spirits RPG, The King of Fighters'96, Zero Divide 2
Ultra Player One : Vandal Hearts, LBA



79 octobre 97
Tests : L'Odyssée d'Abe, Duke Nukem 3D, Moto Racer, Nuclear Strike, Dragon Force, Rapid Racer, Wingover
OTW : Goldeneye 007, Cool Boarders 2, Ghost in the Shell, DB Final Bout, FF VII, Ganbare Goemon, Tetrisphere
Ultra Player One : LBA (fin), Shining the Holy Ark
Cadeaux : la règle marque-page Fighting Force, Troc en Stock.

80 novembre 97
Dossier : Final Fantasy VII
Tests : Castlevania, Touring Car, Duke Nukem 3D, Felony 11/79, Ace Combat 2, Turbo Racing, Lylat Wars, Overboard, MDK, Tennis Arena, NHL 98
OTW : Bomberman 64, Dead or Alive, Anarchy in the Nippon, Breath of Fire III
Ultra Player One : Shining the Holy Ark
Cadeaux : Stickers G-Police / Overboard et Footcards 98

81 décembre 97
Dossier : Tomb Raider II
Tests : 50 jeux testés : Goldeneye 007, Crash Bandicoot 2, Pandemonium 2, Alerte Rouge, Colony Wars, Top Gear Rally, Time Crisis, Test Drive 4, Critical Depth, Formula Karts, Fifa 98
OTW : Steep Slope Sliders, Bloody Roar, The Granstream Saga
Cadeaux : CD audio Duke Nukem / Stick'n Play Tomb Raider 2

82 janvier 98
Dossier : spécial Glisse (Cool Boarders 2, Steep Slope Sliders…)
Tests : Diddy Kong Racing, Versailles, Fifa 98, NFL QBC 98, Terranigma
OTW : X-Men VS Street Fighter, Chronoa of Wind, Princess Crown, Shining Force III, Elemental Gearbolt, Gallop Racer 2
Guide : Les Boucliers de Quetzacoalt
Cadeaux : CD audio Cool Boarders 2

64 player 1
octobre/novembre 97
Les plans complets de Super Mario 64 + toute l'actualité Nintendo 64

Hors-série n° 5
Les jeux PlayStation, octobre/novembre 95, un magazine + 1 K7 vidéo
Dossiers : Spécial Japon.
Tests : Ridge Racer, Battle Arena Toshinden, Wipe Out, Rayman, Destruction Derby, Jumping Flash…
La K7 vidéo : extraits de jeux, clips musicaux, images de synthèse…

Hors-série n° 6
Player d'Or
décembre 96/janvier 97
un magazine + 1 K7 vidéo.
Le magazine : consoles et PC : les meilleurs jeux de l'année 1996 testés et commentés (catégories course, sport, réflexion 32 bits… catégories aventure, stratégie, simulation PC…)
La K7 vidéo (52 min) : l'intégrale des émissions les Player d'Or diffusées sur MCM, la remise des Player d'or

Hors-série n° 7
Génération PlayStation
juillet/août 97
un magazine + les lunettes PlayStation
La musique, la TV, la mode, les jeux de la génération PlayStation

Bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à : Bii - Anciens numéros PO - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex. Tél. : 03 44 69 26 26.

❑ **Oui !** Je souhaite recevoir le(s) numéro(s) de *Player One* suivant(s). J'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro (16 F pour les hors-série).
Je joins un chèque de   F à l'ordre de Média Système Édition ou   Crédits Player *.

Attention ! **Les numéros 1 à 24, 27, 31, 34, 35 et 53 sont épuisés.**

Numéros	Prix par exemplaire	Qté	Total
25, 26, 28, 29, 30, 32, 33, 36, 37, 38, 39, 40, 41	35 F (28 F + 7 F)		
42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 64	37 F (30 F + 7 F)		
54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 78, 79, 80	39 F (32 F + 7 F)		
77, 81, 82	42 F (35 F + 7 F)		

H-S n° 5 : 51 F (35 F + 16 F)   H-S n° 6 : 55 F (39 F + 16 F)   H-S n° 7 : 55 F (39 F + 16 F)

Nom :   Prénom :   Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs
Adresse :
Code postal :   Ville :

Commandez aussi sur le 3615 Player One

Zoom bédé

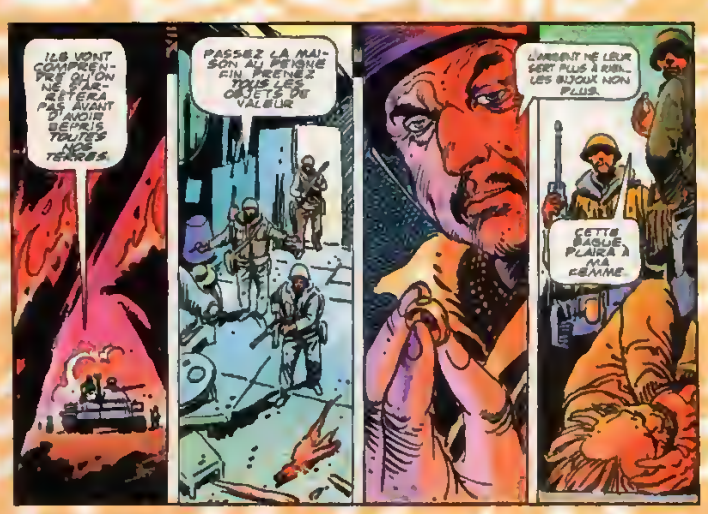
" Fax De Sarajevo "

de Joe Kubert

Véritable légende de la bande dessinée américaine, Joe Kubert s'est fait remarquer en illustrant des milliers de planches de comics, notamment le célèbre " Sgt. Rock ", une sorte de super GI plongé dans l'enfer de la Seconde Guerre mondiale (qu'il était un temps question d'adapter au cinéma avec Arnold S.), " Le Prince Viking " (une saga médiévale terriblement fougueuse), une des versions les plus dynamiques de " Torzon " et, bien sûr, des légions de super héros (chez l'éditeur de " Batman ", " DC Comics "). L'auteur s'est aussi fait remarquer en fondant une désormais fameuse école de comics, où étudièrent certains des talents révélés aux US dans les années 1980 comme Steve Bissette. Désormais âgé de 70 ans, Kubert n'en continue pas moins de dessiner. " Fax De Sarajevo ", sa dernière œuvre raconte le calvaire vécu par un ami de l'auteur, un agent d'édition bosniaque qui vécut le siège de Sarajevo. Complétement coupé du monde par le siège des forces serbes, l'ami de Kubert réussit quand même à communiquer avec l'extérieur grâce au fax. Kubert s'est donc servi des fax authentiques de son ami pour retracer le drame vécu par Sarajevo et ses habitants. Véritable réquisitoire contre la barbarie (d'autant plus virulent que Kubert est d'origine juive polonaise et est donc d'une sensibilité à fleur de peau à ce sujet), " Fax De Sarajevo " est un livre à lire absolument pour ne pas oublier.

Éditions Vertige Graphic

La note d'Ino : 16/20



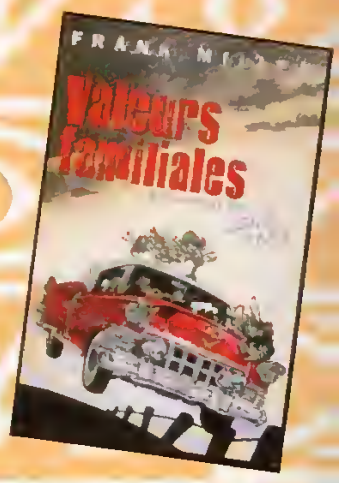
" Sin City " (tome 4)

de Frank Miller

On ne présente plus Frank Miller, dont Player chante les louanges à chaque sortie de nouvel album. Comme les précédents, cet album de la série " Sin City " relève du thriller mégo-glauque et parano. Une fois de plus, Miller livre des planches hallucinantes de maîtrise et d'imagination graphique. Quant au scénario, il raconte une épouvantable histoire de vengeance sur fond de massacres intergangs. Ne mâchons pas nos mots : ce " Sin City " est dur, éprouvant, un livre terrible à ne pas mettre dans toutes les mains. Un chef d'œuvre du genre !

Éditions Vertige Graphic

La note d'Ino : 19/20



" La Berceuse assassine " (tome 1 : " Le Cœur De Telenko ")

de Tome (scénario) et Meyer (dessins)

Tome, le scénariste de " Soda " retourne à New York, cette fois pour un thriller particulièrement sordide et désespéré. Le bouquin s'intéresse à un chauffeur de taxi, usé par le tabac, l'alcool, etc. qui vit constamment dans la hantise d'un arrêt cardiaque. Pis : le type exècre sa femme, une invalide clouée sur un fauteuil roulant qui le déteste encore plus en retour. Malgré toutes ses tentatives, Telenko n'arrive pas à divorcer de la mégère. Persuadé que l'affreuse bonne femme viendra à bout de son cœur, il décide de l'éliminer (ça vale haut...). Manque de bol, le chemin de Telenko croise celui d'un jeune en rollers qui l'agresse avec un gun. Heureusement, les flics arrivent à point nommé... Le jeune abandonne l'arme dans le tacot. Telenko rentre chez lui, bien décidé à buter sa femme avec le flingue. Il passe par derrière, dans la tentative de maquiller son crime en combinaison qui a mal tourné. Là, il a la surprise de voir que sa femme remarche... On ne vous en dit pas plus mais ça continue dans le glauque et cela s'arrête en plein suspense... Diable, va falloir patienter, dur ! Comptez sur le profes

«Le Chant des Stryges»

de Corbeyron (textes) et Guérineau (dessins)

Aux USA, dans une base de l'armée, à Southgate. Le président est reçu par les chefs militaires. Kevin Nivek, est aussi présent... normal c'est le chef du service de protection rapprochée du chef de l'État. Entre-temps, des hommes cagoulés s'introduisent dans la base et préparent un attentat. Ils veulent tuer le président, les ladres ! Soudain, une femme mystérieuse s'introduit dans la base et neutralise les terroristes. Trop tard : leur bombe explose quand même, blessant légèrement le président. À la suite de l'explosion, on aperçoit sur les écrans de contrôle l'ombre étrange d'immenses ailes d'oiseau...

Au Pentagone, a lieu une réunion de hauts fonctionnaires de l'État : on accuse d'office Kevin Nivek de ne pas avoir assez assuré, le rôle de la femme inconnue n'étant pas révélé. Nivek est viré mais juste avant, il a le temps d'assister à l'autopsie d'un corps carbonisé, retrouvé sur les lieux de la tragédie.

Bon, l'ambiance générale est très paranoïa post-*X-Files*. Les amateurs de la série devraient être ravis. L'ensemble, scénario et dessins, tient largement la route. Bref, c'est très efficace mais peu original néanmoins.

Voici un bouquin bien fait, qui devrait captiver les lecteurs intéressés par les complots. De quoi patienter en attendant le must du genre : *XIII*.

Éditions Delcourt

La note d'Ino : 14/20

sionnalisme de Tome pour faire monter la sauce, comme une casserole d'eau bouillante qui va déborder. Les graphismes de Meyer sont au diapason : noir ! Signalons que toute l'action se passe la nuit... Voici, un album très efficace et vivement recommandé à tous les fans du genre.

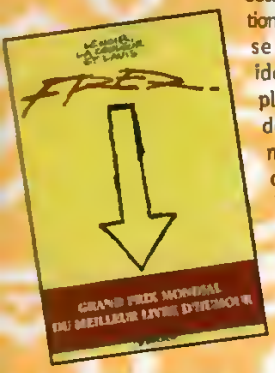
Éditions Dargaud

La note d'Ino : 16/20

« Le Noir, la couleur et Lavis »

de Fred

Fred, c'est bien sûr l'auteur de la formidable-géniale-historique *Philémon*, un sommet du fantastique. C'est également un merveilleux visionnaire. Cette compilation permet de se faire une idée encore plus précise de l'imagination incroyable de l'auteur qui réunit des tas d'illustrations littéralement enthousiasmantes de trouvailles et d'humour. Un must !



Éditions Dargaud

La note d'Ino : 18/20

« Le Cœur de sang : Le bracelet d'Angrbode » (tome 2)

de Mercier et Seiter (scénario) et Boilly (dessins)

Dans un royaume souterrain, le sanctuaire d'Ymir... Dans un lac de sang, émerge le fantôme d'Ymir qui réveille les prêtresses... Dans une forêt, Egill, Aso, Njàll et Korr fuient la cité de Gàsar, en flammes, et se rendent aux forges d'Asmùndr... Aso est la fille d'Asmùndr, Korr est une sorte de serviteur, Egill, un chevalier guide, et Njàll un prince de sang. En cours de route, Aso se baigne dans un lac d'eau chaude. Un monstre marin s'en prend à elle et, heureusement, ses compagnons arrivent à temps pour tuer la créature dont la queue empoisonnée blesse Egill. Entre-temps, à Gàsar en flammes, Höskuld et ses guerriers, les Draugars, recherchent le roi Asgeirr...

Pas la peine de continuer plus loin : on aura compris que *Le Cœur de sang* navigue dans les eaux bien balisées de l'heroic fantasy, tendance nordique. Textes et graphismes sont d'un niveau relativement correct, l'ensemble ne s'adressant toutefois qu'aux fans endurcis du genre.

Éditions Delcourt

La note d'Ino : 13/20

« Introduction au XXe ciel »

d'Ysloire

Encore un recueil d'illustrations fort beau qui rassemble les visions fantasmatiques d'Ysloire, bien connu lui aussi pour son sens du fantastique. Ici, on est très éloigné de l'humour de Fred, puisqu'on navigue dans un monde crépusculaire et mélancolique. Les deux bouquins étant réunis par un seul dénominateur commun : le talent de leurs auteurs. Recommandé.

Éditions Glénat

La note d'Ino : 16/20

« Bo Doï »

Lancé récemment, ce magazine tout beau est entièrement consacré à la BD. Il rassemble donc des prépublications (et pas des moindres comme le nouveau « Tours de Bois Maury » d'Hermann) et des tas de papiers cool sur les bédés.

Un titre à découvrir d'urgence. Rien de plus simple : il est distribué en kiosques !

Sur PlayStation :

6 numéros + Nagano Winter Olympics '98 : **399 F** au lieu de 591 F *

11 numéros + Nagano Winter Olympics '98 : **469 F** au lieu de 751 F *

Sur Nintendo 64 :

6 numéros + Nagano Winter Olympics '98 : **509 F** au lieu de 741 F *

11 numéros + Nagano Winter Olympics '98 : **599 F** au lieu de 901 F *

« Nagano Winter Olympics » est une marque déposée de Konami Co., Ltd. © 1997 KONAMI. Tous droits réservés. « PlayStation » est la propriété réservée de Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo® 64 et le logo « N64 » sont des marques de Nintendo. « Nagano Winter Olympics '98 » is an Official Licensed Product of the Organizing Committee of the XVIII Olympic Winter Games, Nagano 1998 © 1998 NOC™

Bon à renvoyer à : Bii - Abonnement PO/Nagano - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex. Téléphone : 03 44 69 26 26.

Oui ! je m'abonne à Player One et je bénéficie de cette offre exceptionnelle :

○ 6 numéros + ○ Nagano Winter Olympics '98 sur PlayStation* : 399 F + expédition en recommandé : 30 F. Total à payer : 429 F.
○ Nagano Winter Olympics '98 sur Nintendo 64* : 509 F + expédition en recommandé : 30 F. Total à payer : 539 F.

○ 11 numéros + ○ Nagano Winter Olympics '98 sur PlayStation* : 469 F + expédition en recommandé : 30 F. Total à payer : 499 F.
○ Nagano Winter Olympics '98 sur Nintendo 64* : 599 F + expédition en recommandé : 30 F. Total à payer : 629 F.

Offres valables sur la France métropolitaine uniquement.

○ 6 numéros : 192 F.
○ 11 numéros : 352 F.

Tarifs pour la France métropolitaine. DOM-TOM et étranger : ○ + 49 F (terre/bateau) ou + ○ 96 F (avion).

Je joins un chèque de. . . . . F à l'ordre de Média Système Edition.

Signature obligatoire *
*** des parents pour les mineurs**

Nom : . . . . . .
Prenom : . . . . . .
Adresse : . . . . . .
Code postal : . . . . . .
Ville : . . . . . .
Pays : . . . . . .
Date de naissance : . . . . . .

* Réception 4 semaines après le magazine.

PO KJ/NAGANO

Zoom manga

Vite lues

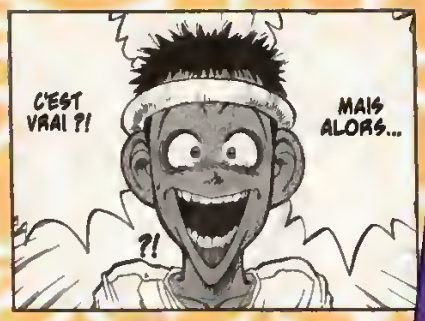
Dernières sorties sur le front dévasté du manga, *Shadow Lady*, de Masakazu Katsura (l'auteur de *Video Girl Ai*, un chouette manga, à la réalisation excellente) dont la super héroïne, est évidemment hyper sexy (éditions Tonkam). Hilarant, comme d'habitude, le 13e *Dr. Slump*, d'Akira Toriyama raconte la rencontre d'Arale et de Caramel Mon n°4, un petit robot gentil comme tout qui a été programmé par un savant fou pour exterminer notre héroïne cyber (éd. Glénat). Chez le même éditeur, *Noritaka* continue de s'en prendre plein la face. Très spécial et réservé uniquement aux fanatiques du genre. Dans la veine heroic fantasy, *Bastard !!* (Glénat toujours) continue d'explorer les arcanes de la sorcellerie où sont plongés de musculeux colosses et de superbes femmes torrides. Un programme alléchant qui devrait arracher des grognements d'extase aux fans, mais horrifier les braves gens. C'est bon signe, non ? À part ça, c'est fort terne en matière de mangas, puisqu'à part *Shadow Lady*, les éditeurs n'ont traduit aucune nouvelle série... Espérons que les prochains mois seront plus positifs ! Sayonara amigos !

Bonus stage

Ami lecteur, si tu passes par nos bureaux, tu auras la joie de découvrir le nouveau look d'Elwood. Prêt à tout pour percer au cinéma, notre vénéré rédac' chef vient de se raser le crâne pour apparaître dans un film de kung-fu qui se tourne actuellement Porte d'Italie. Surveillez vos écrans !

Nd Elwood : Scoop ! Dans ce film, Ino incarne un alcoolique chevelu en cavale. Ma mission : le retrouver et lui extirper les textes de ses zooms, qu'il rend systématiquement à la bourre... normal pour une laque avinée !

Inoshiro

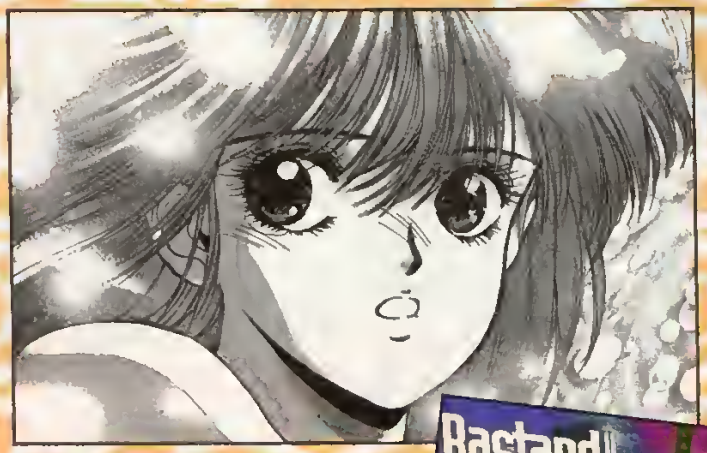


DRAGON BALL GT : C'EST FINI !

HK LE BONHEUR

Nous vous prions respectueusement de suspendre votre lecture de l'intrépide Gong Loui l'homme de Crying Freeman qui est présentement tête en ordre chronologique. Sachez toutefois que son dernier opuscule comporte un homme au feu de Chen Mar non de moins que le 47 du fun May Lasson avec Jackie Chan. Mar tenant : adaptation du manga City Hunter. Ce petit objet comporte une scène hilarante, en l'occurrence une parodie hallucinante du jeu Street Fighter II dans laquelle Jackie Chan incarne Chun-Li ! Ce monument d'humour qui dédouble à plaque fois les scènes d'hystérie : le rédac' jet est trop pour vous, ô lecteur patient ! Sachant que le mang' *HK* est LA référence sur le cinéma asiatique, vous comprendrez facilement qu'il vous convient l'ensemble... à lire la crème !!!

HK Seven Sept
1, rue Louis Ravon
75008 Paris
(Disponible dans les librairies spécialisées)



RECEVEZ LES DERNIERS HITS SUR VOTRE CONSOLE...

Nightmare Creatures
Power Soccer 2
Shadow Master
Bust-a-Move 3
Cool Boarders 2

Diddy Kong Racing.
Super Mario 64.
Mario Kart 64.
Wave Race 64.
Fifa 98.

... ET 1 500 F DE BONS D'ACHATS !

Chaque semaine, gagnez de nouveaux jeux sur

36.15 TEE-TEE WA™

LES LOTS VOUS SONT OFFERTS PAR :

LE MEILLEUR AMI DU JOUEUR

s avez un projet ? Contactez Vidéocaz Games. Tél. : 01 42 93 02 93 - Fax : 01 42 93 01 98

azaire
. de la République
02 40 22 70 70

Paris
76, bd Batignolles 75017
Tél. : 01 42 93 02 93

Pontivy
9, rue du tribunal
Tél. : 02 97 25 52 72

Châteaubriand
5, rue Aristide Briand
Tél. : 02 40 81 82 21

Ouvertures prochaines : Senlis, Aix en Provence, Caen...

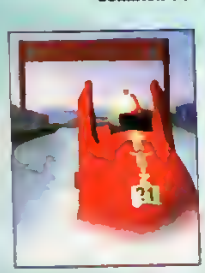
VIVEZ LE SPORT EN GRAND

KONAMI

NAGANO WINTER OLYMPICS '98

13 disciplines diverses et spectaculaires :
descente, slalom géant, snowboard, saut à ski, patinage de vitesse, bobsleigh... , 16 nations représentées.

Après le soleil d'International Track & Field, retraçant les jeux olympiques d'Atlanta, voici la neige des J.O. de Nagano : combien de médailles décrocherez vous cette fois ci ?



SORTIE EN FÉVRIER SUR PLAYSTATION ET NINTENDO 64

NBA PRO 98

Les 29 équipes officielles de la NBA, 350 vrais joueurs, tous avec leur pr
look et leurs habitudes : le Basket à son top !

SORTIE EN AVRIL SUR PLAYSTATION ET NINTENDO 64

HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32 (2,23F/MINUTE) 3615 Ubi Soft

http//www.ubisoft.fr

KONAMI SPORTS SER